A EXAMEN
SHADOW OF THE COLOSSUS
BAYONETTA 2+1 KINGDOM COME DELIVERANCE SECRET OF MANA
CROSSING SOULS DISSIDIA FINAL FANTASY NT CELESTE...

AVANCES
YAKUZA 6 SEA OF THIEVES
A WAY OUT KIRBY STAR ALLIES
LIFE IS STRANGE TT ISLE OF MAN...



HOBBY CONSOLAS

Nº 320

NUEVOS DATOS

RED DEAD REDEMPTION II
GOD OF WAR
DRAGON'S CROWN PRO
SOUL CALIBUR VI
XBOX GAME PASS...

RETRO

45 AÑOS DE KONAMI

Descubre sus orígenes y su historia

REPORTAJE

SAGAS EN EL OLVIDO

¿Volveremos a jugar a Syphon Filter, F-Zero, Alan Wake...?

REPORTAJE

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

De la edad dorada a los éxitos más recientes

EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

INFECCIÓN ZOMBI

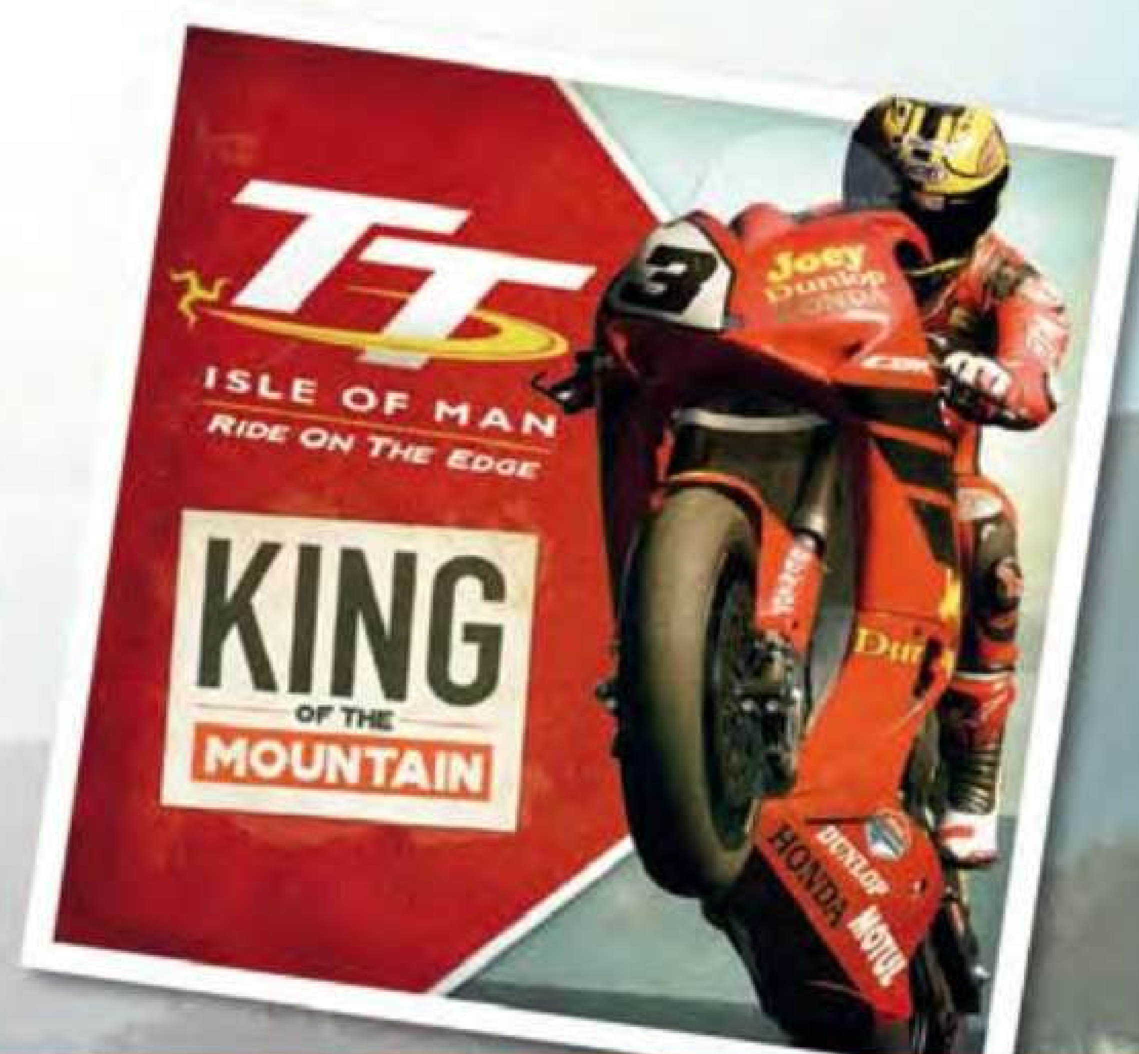
OVERKILL'S THE WALKING DEAD
METAL GEAR SURVIVE DAYS GONE WORLD WAR Z STATE OF DECAY 2...



DRAGON BALL FIGHTERZ
TODOS LOS GOLPES

GUÍA ¡GRATIS!


TT


TT
ISLE OF MAN
RIDE ON THE EDGE
KING
OF THE
MOUNTAIN


PC
PS4
TT
ISLE OF MAN
RIDE ON THE EDGE
3

EDITORIAL



Cuando vivamos en las nubes, hablamos

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas
sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

A los que tenemos unos añitos no nos gusta mucho oír eso de que el mercado de videojuegos se va a volver digital más pronto que tarde. Pero parece una realidad. Una realidad apoyada por el mercado (las ventas en formato digital crecen a pasos agigantados) y por las estrategias de las first parties.

Para empezar, cada vez resulta más difícil resistirse a comprar en digital. Pasaos por nuestra sección de Análisis y ya me contaréis... Los juegos indies, alejados del brillo de una gran superproducción, llaman poco la atención, pero cada vez son mejores, más innovadores y más divertidos. No se suelen vender en físico (hasta que tienen éxito) y son más baratos que el triple A de turno, en disco o descarga. Es difícil no ceder a su encanto (y a su innegable calidad) y cada vez los compramos más, especialmente los usuarios de Switch (¿será que tienen menos prejucios?). Y una vez que se hace una compra digital, las siguientes ya no cuestan tanto... Además, tanto Sony como Nintendo y Microsoft nos incitan a apuntarnos a sus servicios digitales con caramelitos de todo tipo, incluido el más goloso por el momento, el Game Pass de Microsoft. Una suscripción mensual con la que nos garantizamos jugar con los exclusivos de Xbox One desde el día de su lanzamiento. Una especie de barra libre de juegos, parecido al PlayStation Now de Sony (que parece no llegar nunca a España), pero con el atractivo extra de que las novedades exclusivas también están en la carta. Por su parte, Nintendo nos va a permitir disfrutar de una selección de juegos clásicos si nos suscribimos al servicio online de Switch, que no es lo mismo, pero oye...



Podría ocurrir que, dentro de nada, podamos jugar igual que vemos la TV: pagando a un proveedor por disfrutar a demanda de series, películas, programas... ¿Llegará el día en que nos bastará con suscribirnos a "Microtflix", "Nintflix" o "Playtfix" y olvidarnos de pasar por la tienda? Más allá: ¿habrá un Multiflix que nos permita picotear de aquí y allá? Seguro que el mercado físico se reduciría a su mínima expresión y hasta la "Guerra de las Consolas" dejaría de tener sentido. ¿Terminaremos jugando en las nubes? ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Con el remake de *Shadow of the Colossus*, Bluepoint se ha acabado de confirmar como el mejor estudio al que encargar puestas al día de clásicos, así que rezo a los dioses antiguos y los nuevos para que Sega le haya solicitado el lavado de cara de *Shenmue*. Nadie como ellos para quitar la roña que Ryo Hazuki tenga bajo la tirita.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

El principio de 2018 para Switch me está resultando tan interesante como 2017... aunque no estén cumpliendo lo de "un juegazo al mes". Entre enero y febrero, la batería de grandes indies ha sido espectacular (*Celeste, Owlboy, Mercenary Kings...*) y a eso tengo que sumar mis queridos *Bayonetta*.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Vivimos un momento para celebrar. No sólo tenemos fecha de lanzamiento para el juego más importante del año (*Red Dead Redemption II*), sino que, en lo que llevamos de año, Devolver Digital ha editado dos juegazos españoles: *The Red Strings Club* (Deconstructeam) y *Crossing Souls* (Fourattic).

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

A falta de los próximos grandes lanzamientos, aquí tenéis a un tipo feliz con la llegada de Blanka a *Street Fighter V*. ¡Debería haber estado desde el principio, leñe! Y es que, para encontrar un juego nuevo que de verdad me tenga intrigado, hay que viajar hasta el 23 de marzo con A *Way Out*.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Shadow of the Colossus ha desembarcado en PS4 con un remake espectacular que, en mi caso, reabre viejas heridas. Como ya me pasó en PlayStation 2, sigo sin entender exactamente los motivos para destruir a unas criaturas tan hermosas y así despertar a una señora. Que siga durmiendo y nos deje en paz.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 320

28 REPORTAJE

EL AÑO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

La epidemia zombi no tiene fin, y 2018 vendrá cargado con nuevas cepas de su virus, a cual más contagiosa

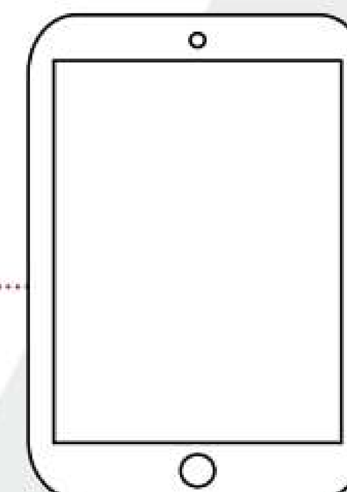
70 REPORTA

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

Profundizamos en el estado actual del desarrollo de videojuegos dentro de nuestro territorio

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

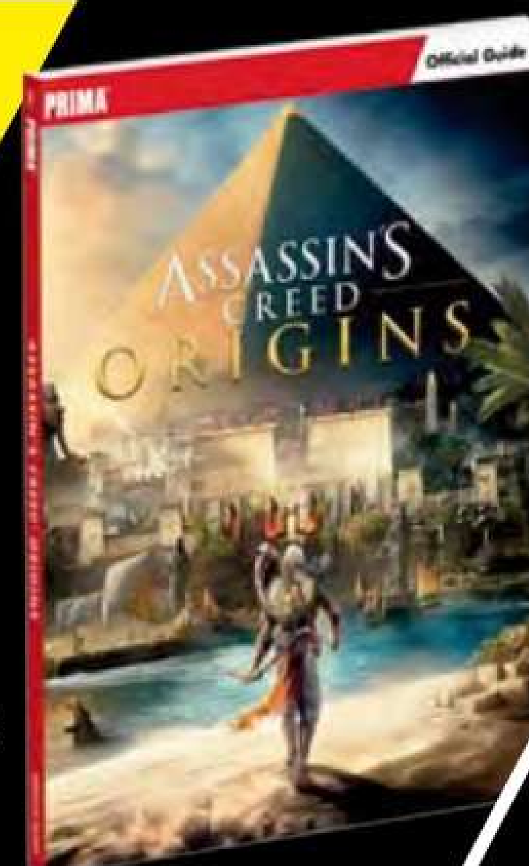
www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



ACTUALÍZATE

Ponte al día con las ***diez noticias*** *más relevantes del último mes* >>



Dutch van der Linde será el líder de la banda de Arthur Morgan, pero aún se desconoce si habrá más de un personaje controlable, a lo *GTA V*.





ANTHEM SE VA VOLANDO A 2019

Unos días antes que *Red Dead Redemption II*, se confirmó que *Anthem*, el nuevo juego de BioWare, previsto para otoño, se retrasa a 2019. Sin embargo, es un movimiento inteligente, porque el juego no sólo tendría que competir con los vaqueros en esa ventana, sino también con las nuevas entregas de *Battlefield* y *Call of Duty*, que llegarán seguro en octubre-noviembre, si bien no han sido anunciadas aún (seguramente se presenten en sociedad antes del E3, en abril-mayo). Electronic Arts parece haber aprendido la lección de *Titanfall 2*, al que echó a los leones en 2016, al ubicarlo entre *Battlefield 1* y *Call of Duty: Infinite Warfare*. Además, no hay que olvidar que BioWare también está trabajando en otro *Dragon Age*, y se la juega tras el fiasco de *Mass Effect Andromeda*, porque EA ya ha demostrado que no le tiembla el pulso...





El nivel de detalle de las nuevas imágenes es muy superior al que se pudo ver en el segundo tráiler.



■ *Red Dead Redemption II* será el primer juego original de Rockstar desde 2013, tras el cambio de política que ha supuesto *GTA Online*.

1

NUEVOS DATOS / ■ PS4 - XBOX ONE

Los vaqueros aún tardarán en ponerse las botas

Rockstar ha retrasado *Red Dead Redemption II* al 26 de octubre para pulirlo, pero se han filtrado detalles importantes, sobre todo del modo online



Previsto para otoño de 2017 y luego para primavera de 2018, *Red Dead Redemption II* ha sufrido un nuevo retraso, pero Rockstar lo ha anunciado de manera ladina, mostrando nuevas imágenes y confirmando, esta vez sí, la fecha concreta: el 26 de octubre. La compañía quiere acabar de pulirlo y no le corre la más mínima prisa, pues *GTA V* sigue vendiendo a espuertas (ya va por los 90 millones de copias, sin contar el negocio de los micropagos de *GTA Online*). La ventana navideña promete ser una mina de oro para el juego y, al mismo tiempo, puede llevar a algunas compañías a modificar su calendario de lanzamientos para evitar coincidir con él.

Al margen de ese anuncio, que tampoco pilla por sorpresa (sucedió lo mismo con *GTA V*), lo que sí que llama la atención es la información que ha revelado el medio Trusted Reviews, en base a una filtración muy fiable, pues la recibieron en agosto de 2017 e incluía imágenes de Arthur Morgan y Dutch van der Linde incluso antes de que Rockstar mostrara su apariencia oficialmente.

Según esa fuente, la vertiente online del juego partiría de un esquema como el de *GTA Online*, con modos como "Revivir y sobrevivir" o "Robo de dinero", pero habría una gran novedad, que podría explicar en parte el retraso: a la vista del éxito de *PUBG*, habría un modo "Battle Royale". También repetiría respecto a la remasterización de *GTA V* la opción de jugar en primera persona. Asimismo, volvería el tiempo bala del "Dead Eye", habría trenes para desplazarse por el mundo, la búsqueda de animales se ampliaría con pesca, ciertas decisiones modificarían algunos objetivos... Todo suena muy creíble. ■

LA VENTANA NAVIDEÑA PROMETE SER UNA MINA DE ORO Y, A LA VEZ, ESPANTAR A OTRAS COMPAÑÍAS


SEA OF THIEVES



2

ANUNCIO / XBOX ONE

Microsoft redobla su apuesta digital

El servicio Xbox Game Pass tendrá todos los exclusivos de Xbox One desde su primer día, lo que puede revolucionar el modelo de negocio

A Microsoft nadie le podrá reprochar todo lo que ha hecho para sobreponerse al difícil inicio de Xbox One. Además de lanzar el modelo X para darle la vuelta a la tortilla al duelo tecnológico con PS4, la compañía ha puesto un gran énfasis en los servicios digitales. Primero fue la retrocompatibilidad con 360, combinada con los Juegos con Gold y ampliada más tarde a la Xbox primigenia. Luego, vino Play Anywhere, un 2x1 para disfrutar de los exclusivos tanto en One como en un PC con Windows 10 con una única compra digital, incluyendo juego cruzado o la posibilidad de trasvasar las partidas guardadas. El colofón llegó con Game Pass, una especie de Netflix que, por sólo 10 euros al mes, da acceso a una biblioteca de más de 100 juegos.

Ese servicio de alquiler tiene un gran potencial, y la compañía va a doblar su apuesta, pues, a partir de ahora, sus exclusivos formarán parte de él desde el mismo día de su lanzamiento y se mantendrán de forma permanente. En otras palabras, no hará falta pagar 60-70 € para disfrutar un juego de salida, sino que, pagando 10 € al mes, se podrá disfrutar de él al 100%... y de muchos más. *Sea of Thieves*, *State of Decay 2* y *Crackdown 3* serán los abanderados de esta política, pero se hará extensible a todas las sagas de MS, incluidas *Halo*, *Gears of War* y *Forza*.

Esto puede suponer un cambio de paradigma en el modelo de negocio. Por un lado, para los usuarios, incluso los coleccionistas, que bien podrían disfrutar los juegos de salida y comprarlos ya cuando estén rebajados... Por otro lado, para Microsoft (y quién sabe si otras compañías), pues habrá que ver si el dinero por las cuotas de Game Pass compensa el que se deja de ganar por las ventas directas. El movimiento puede afectar a las tiendas especializadas y al formato físico, aunque es verdad que, por ejemplo, en cine, series o música, la copia física sigue existiendo, pese a haberse implantado un modelo similar. ■

EL PRÓXIMO GEARS OF WAR SERÁ UNO DE LOS EXCLUSIVOS QUE SE PODRÁN DISFRUTAR EN XBOX ONE POR 10 € AL MES



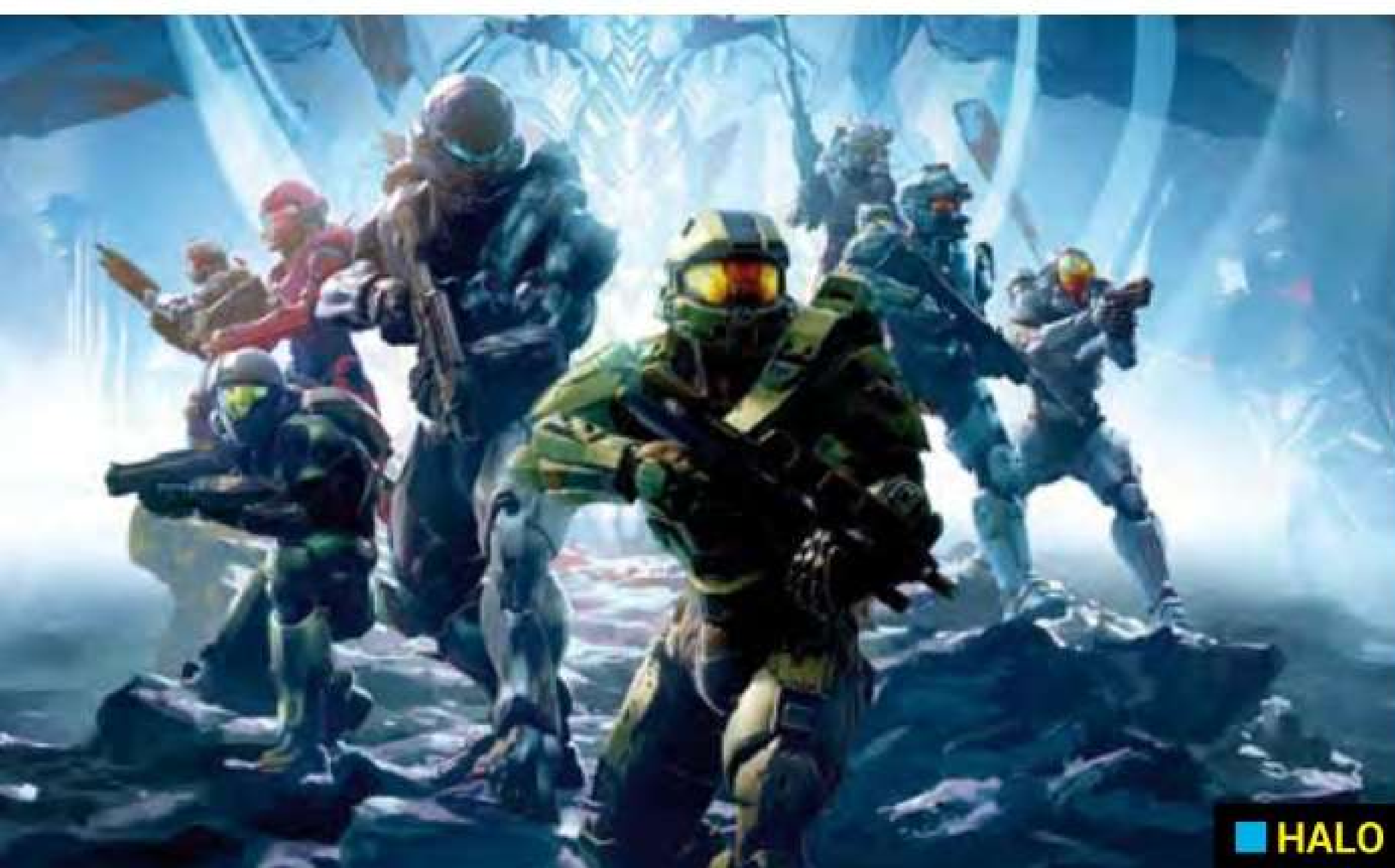
STATE OF DECAY 2



CRACKDOWN 3



FORZA



HALO

3





El cooperativo a cuatro bandas dará lo mejor de sí en los combates contra los jefes finales, tan duros de roer como en 2013.

Cada uno de los seis personajes tendrá unas habilidades de combate diferenciadas.

NUEVOS DATOS / PS4

Oro de 4K para la joya de la corona de Atlus

Dragon's Crown Pro, que ya hemos probado en PS4 Pro, lucirá su poderío audiovisual y cooperativo el 15 de mayo

De todos los equipos de Atlus, Vanillaware es uno de los más especiales, por sus plásticas combinaciones entre beat'em up y rol. El estudio se está tomando con calma su debut en esta generación, pues su venidero *13 Sentinels: Aegis Rim* aún no tiene fecha, pese a que se anunció en 2015. Sin embargo, para matar la espera, en 2016 se lanzó una remasterización de *Odin Sphere* y, ahora, le toca el turno a la de *Dragon's Crown*. Tras deslumbrarnos en PS3 y PS Vita allá por 2013, esta obra de artesanía se ha pulido en la forja y, el 15 de mayo, estará disponible en PlayStation 4, con fulgor a 4K para quien lo juegue en la versión Pro de la consola.

Al contrario que el original, que llegó en perfectísimo inglés, el juego contará con textos traducidos al castellano, algo que muchos agradecerán, dada la gran cantidad de diálogos. No en vano, no hablamos del típico beat'em up de zurrar por zurrar, sino de uno con un argumento bastante trabajado y apoyado en un intrincado lenguaje de corte medieval.

En cualquier caso, lo mejor de *Dragon's Crown Pro* será su jugabilidad, que combinará acción bidimensional y cooperativo para cuatro jugadores, tanto local como online. Podremos elegir entre seis clases (luchador, enano, amazona, mago, elfo y hechicera), cada uno con un arma y unas habilidades especiales, de modo que la dificultad será bastante acusada, sobre todo cuando entren en escena los mortíferos jefes finales. Aún más impactante que en la pasada generación será la estética visual, que combinará un genial diseño de personajes y escenarios con un caos de explosiones y efectos de luz. Y eso, sin olvidar su evocadora banda sonora. ■



En diez meses, se han vendido 14,86 millones de Switch, lo que supone superar ya a Wii U, que sumó 13,56... ¡en cinco años!

ILLUMINATION ANIMARÁ A MARIO

Nintendo se ha asociado con Universal Pictures para la producción de una película de animación de *Super Mario*, de la que Shigeru Miyamoto será productor. De ella se va a encargar Illumination, el estudio responsable de "Gru, mi villano favorito" y el resto de filmes protagonizados por los amarillentos Minions.





4



Mario Kart Tour será el próximo juego de Nintendo para móviles, tras *Miitomo, Pokémon Go, Super Mario Run, Fire Emblem Heroes* y *Animal Crossing: Pocket Camp.*

NUEVOS DATOS / SWITCH - 3DS - SNES MINI - MÓVILES

Nintendo, en la cresta de una ola multimillonaria y de varias alturas

Switch es la consola más rápidamente vendida de la historia, Mario tendrá una película de animación, *Mario Kart* será la próxima IP en llegar a móviles...

La de Wii U fue una etapa negra para Nintendo, pues es la consola menos vendida de su historia, pero la compañía de Kioto ha salido disparada del bache, como dejan claro las cifras que reveló su presidente, Tatsumi Kimishima, en el último informe financiero de la compañía. Cuando ya se veía que la máquina estaba condenada, la Gran N centró casi todos sus esfuerzos en Switch... y la estrategia no podría haberle salido mejor, pues, a 31 de diciembre de 2017, sólo diez meses después de su lanzamiento, se habían vendido ya 14,86 millones de unidades. Nunca una consola se había vendido tan rápido. Y no sólo eso: sus juegos first party han alcanzado unas cifras escandalosas, lideradas por los 9'07 millones de *Super Mario Odyssey*, los 7'33 de *Mario Kart 8 Deluxe*, los 6'70 de *Zelda: Breath of the Wild* y los 4'91 de *Splatoon 2*. Eso, sin contar que la consola, al ser híbrida, está siendo la preferida para adquirir indies multiplataforma, como *Celeste*.

Pero no sólo de Switch vive la Gran N, que ha sabido diversificar su negocio con mucho tino. Por si los 71,99 millones que acumula 3DS no fueran suficientes, se vendieron 4 millones de SNES Mini en poco más de tres meses, y se va a seguir apostando por los juegos para móvil con el desembarco de *Mario Kart Tour*. Se desconoce su enfoque, pero está previsto para el próximo año fiscal, es decir, saldrá antes del 31 de marzo de 2019. Además, se ha anunciado la producción de una película de Mario.

Por último, el online de pago de Switch ya tiene fecha: llegará en septiembre, con tres cuotas muy competitivas: 4 € al mes, 8 € por trimestre o 20 € al año. Y aún falta por revelarse la Consola Virtual... Nintendo tiene una mina de oro.

5





NUEVOS DATOS / PS4

Una minifiesta con smartphones en PS4

Frantics, el nuevo título de la serie PlayLink, llega el 7 de marzo y será un compendio de minijuegos a lo *Mario Party*

En anteriores generaciones, Sony fomentó el juego social con sagas ligadas a periféricos especiales, como *SingStar* o *Buzz*, pero, en PS4, apenas había experimentado hasta el último año. Sin embargo, aprovechando que los smartphones forman parte de la vida cotidiana, se inició la serie PlayLink, cuyos títulos, en lugar de con el Dual Shock 4, se controlan con el móvil. Tal es el caso de *¡Has sido tú!* o *Intenciones ocultas*. El próximo juego de esa propuesta es *Frantics*, que se pondrá a la venta el 7 de marzo y que tratará de cubrir un género que apenas se ha explotado en consolas PlayStation, como es el de los minijuegos multijugador, al estilo de *Mario Party*.

Desarrollado por NapNok Games, el juego nos enfrentará a una serie de pruebas para cuatro personas presentadas por un estrambótico zorro, que empleará artimañas que modificarán la forma de jugar. En total, serán quince alocados minijuegos, entre los que habrá estrategia por turnos, carreras de coches o peleas sobre una superficie helada de la que habrá que echar a los otros competidores. Así, dependiendo de la prueba, los controles no se limitarán a pulsar, sino que puede que haya que deslizar el dedo por la pantalla del móvil, inclinarlo... Al margen de eso, *Frantics* contará con una dirección artística de lo más desenfadada, con personajes animales que casi parecerán hechos de plastilina. ■



Las cifras del mes



330.000
jugadores probaron la beta cerrada de Sea of Thieves para Xbox One, y la acogida ha sido muy calurosa



7-10
años es el ciclo de vida comercial que Nintendo quiere para Switch, por encima de lo que es habitual



2.000.000
son las unidades que vendió Dragon Ball FighterZ en sus primeros días



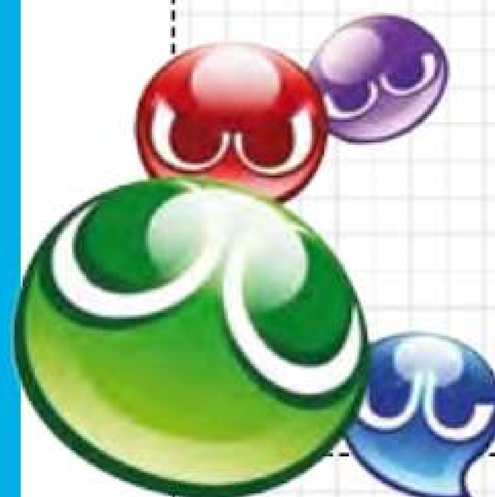
890
millones de dólares facturó Pokémon Go en 2017, lo que demuestra que el fenómeno sigue



4,8
millones de copias lleva vendidas Resident Evil 7, todo un éxito para Capcom



1.300€
fue el valor de los juegos que se dieron con el servicio PS Plus durante 2017



1.000.000
de unidades lleva casi Puyo Puyo Tetris en Switch, y acaba de anunciarse su llegada a Steam



26
millones de unidades ha vendido ya PUBG entre Steam y Xbox One

La relación entre Kratos y Atreus, que será el eje de toda la narrativa, recordará, en cierto modo, a la que tenían Joel y Ellie en *The Last of Us*.

6

NUEVOS DATOS / PS4

Kratos e hijo ya tienen pasaje a Escandinavia

Celtas Cortos ya lo había vaticinado: será el 20 de abril (pero no del 90, sino del 18) cuando *God of War* desembarque en PS4 y conquiste el Valhalla

Tras tomarse unas merecidas vacaciones, justo cinco años después de su "ascensión", Kratos volverá con fuerzas renovadas, y lo hará acompañado de su hijo Atreus. El 20 de abril, se pondrá a la venta *God of War*, el que puede convertirse en el mayor "vendeconsolas" de PS4 en este 2018, y Sony ha mostrado un nuevo tráiler que deja interesantes pinceladas del enfoque que tendrá este ambicioso reseteo ambiental, narrativo y jugable.

Aparentemente, tras la muerte de la esposa/madre de ambos, veremos cómo los dos protagonistas viajan al reino nórdico por sugerencia de una misteriosa mujer, por lo que puede que haya algún tipo de prólogo todavía en Grecia. En cualquier caso, la mitología escandinava será la piedra angular de esta aventura, junto con la temática padre-hijo, que apunta buenísimas maneras. En el tráiler, se ven varios diálogos de lo más interesantes, con algunos guiños al pasado del dios de la guerra, que, en teoría, su retoño desconoce, según se deduce de una escena en la que le pregunta si puede matar a un monstruo particularmente grande o de otra en la que cuestiona cómo puede saber que matar a un dios acarrea consecuencias.

La jugabilidad estará muy renovada, gracias a la cámara a la espalda, el uso de un hacha o la ausencia de saltos. Poco se sabe, por ahora, de las habilidades especiales o de si Atreus y su arco serán jugables en algún momento. Independientemente de eso, las criaturas y los dioses nórdicos supondrán un soplo de aire fresco. En el tráiler, se deja intuir, por ejemplo, que Loki adoptará la forma de un dragón. Por si fuera poco, el apartado técnico será demencial, con recursos como que todo el juego sea una única secuencia, sin cortes. ■

GOD OF WAR ES UN RESETEO EN LO AMBIENTAL, LO NARRATIVO Y LO JUGABLE





La "debilidad" de Atreus, como contrapunto a la brutalidad de Kratos, promete ser un recurso habitual para generar emociones.





Ha habido cierto revuelo a cuenta de un aparente bajón gráfico respecto al E3 2016, pero lo cierto es que el juego es un manjar visual.

Las frases del mes



"Para nosotros, los juegos como servicio significan seguir incorporando contenidos después del lanzamiento"

Yosuke Matsuda. Presidente de Square Enix



"Juegos como Heavy Rain son demasiado pasivos para mí: me gustaría tener más control"

Josef Fares. Director de *A Way Out*



"Hacer retrocompatibles los juegos de la primera Xbox es complicado por cosas como la antigüedad de los derechos, pero el equipo está trabajando en ello"

Phil Spencer. Jefe de Xbox



"La versión de Final Fantasy XV para PC va una generación por delante de las demás"

Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*



"PUBG ha cambiado la manera en que la gente juega a los FPS, por lo que el equipo de Battlefield está buscando cómo innovar"

Andrew Wilson. Director ejecutivo de EA



"Sé de qué va Death Stranding, más o menos, porque le he hecho a Kojima como un millón de preguntas"

Norman Reedus. Actor protagonista de *Death Stranding*

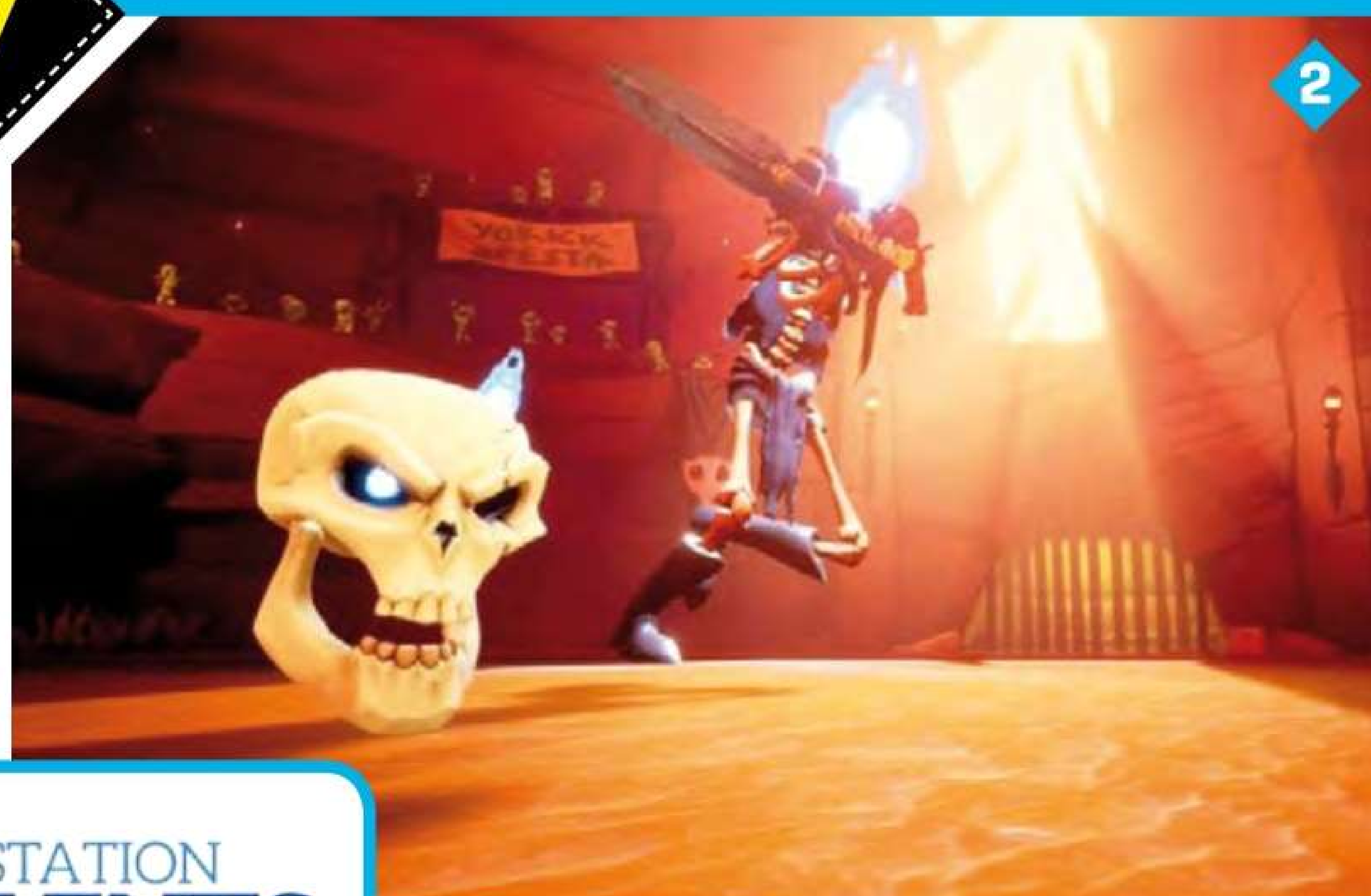


"Antes que The Elder Scrolls VI, llegarán otros dos grandes juegos"

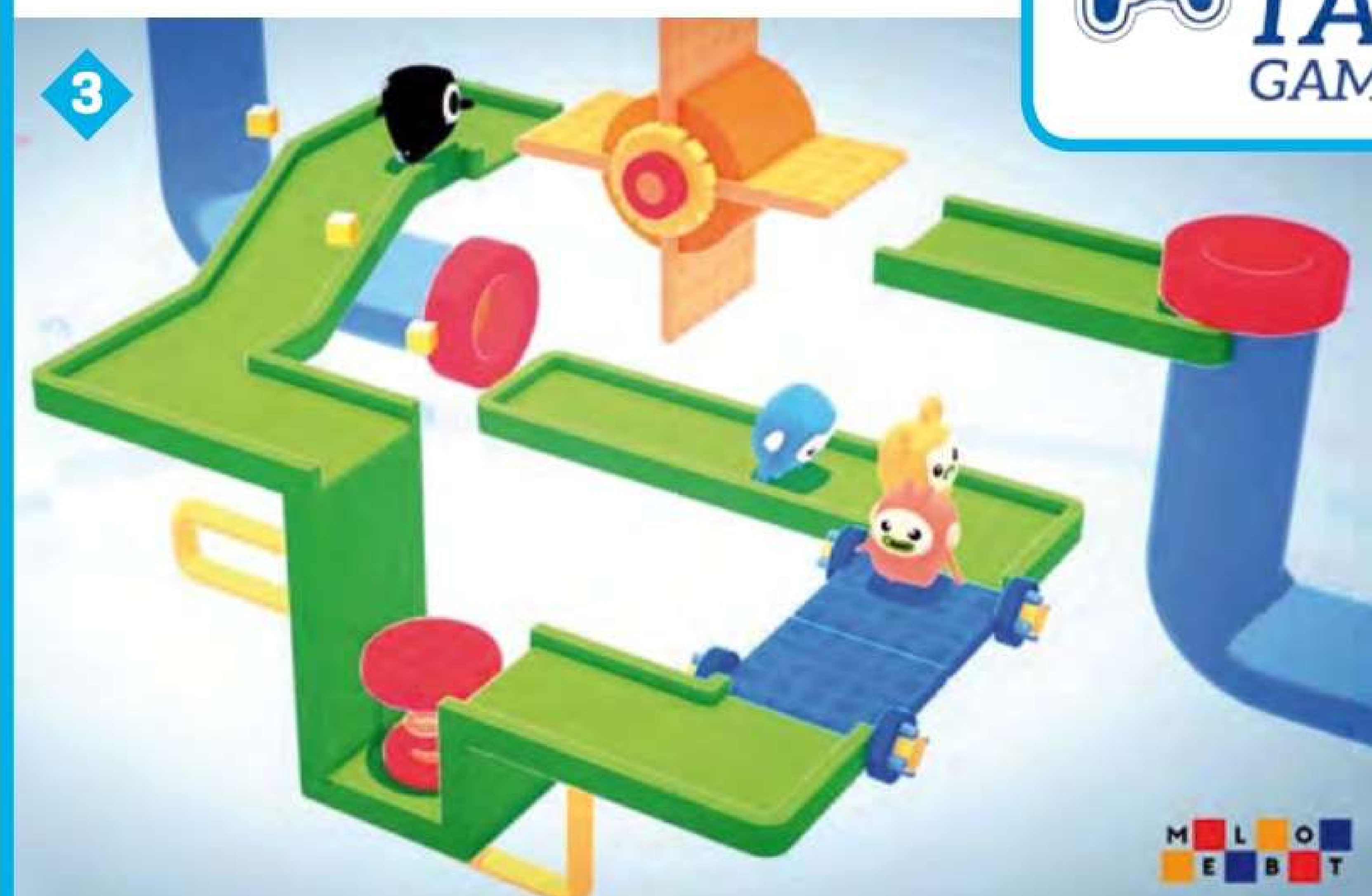
Pete Hines. Jefe de marketing de Bethesda

7





PLAYSTATION TALENTS GAMES CAMP





DESARROLLO / PS4

PlayStation España apoya el desarrollo independiente

Este año, diecisiete estudios de desarrollo españoles entrarán a trabajar en la seis sedes de PS Talents Games Camp que Sony tiene repartidas por todo nuestro país

Dentro de PlayStation Talents, la estrategia global de apoyo al desarrollo de videojuegos de Sony España, se encuentra Games Camp. Para los que no lo sepáis, Games Camp consiste en una serie de espacios donde los estudios de desarrollo independientes pueden trabajar gratuitamente durante diez meses para publicar sus juegos en PS4. Además, también cuentan con otra serie de beneficios extra, como asesoramiento por parte de expertos (tanto españoles como internacionales), acceso a kits de desarrollo, apoyo en comunicación y una campaña de marketing en medios propios valorada en más de 100.000 euros.

Desde que se puso en marcha en 2015, este programa de apoyo ya ha servido para lanzar un buen puñado de juegos, como *Timothy vs The Aliens, Khara, Aragami, Baboon!, Dynasty Feud, Draw Fighters o Deiland*, por poner sólo unos ejemplos (hay más de veinte). Y, para que veáis la implicación de PlayStation España con el proyecto, baste con decir que en 2016 acogió a cinco estudios en la sede de Madrid, cifra que pasó en 2017 a doce estudios en cinco sedes.

Actualmente, son un total de diecisiete los estudios que se van a beneficiar de las ventajas de trabajar en Games Camp, y lo harán repartidos en las seis sedes creadas por PlayStation España en Madrid, Sevilla, Valencia, Bilbao, Málaga y Las Palmas de Gran Canaria (la última ciudad en adherirse al programa). A ellos se sumará el ganador de la IV Edición de los Premios PlayStation (otra de las iniciativas de PS Talents), el estudio Melbot, que trabajará junto a los equipos de Games Camp de Valencia en el desarrollo de *Melbits*.

Desde aquí, les deseamos muchísima suerte a todos y felicitamos a Sony España por seguir apoyando el desarrollo en nuestro país. ¡Ojalá recuperemos el esplendor de otros tiempos! ■

1 NOAHMUND El RPG de estilo japonés de Estudio Ábrego lleva ya un año de desarrollo para PC, pero, con el apoyo de Games Camp, saldrá en PS4 con contenido exclusivo.

2 DISEMBODIED Desarrollado por estudiantes de U-Tad, este juego de acción, que recuerda a *Medievil*, ganó el premio a Mejor uso de Plataformas PlayStation en los Premios PS 2017.

3 MELBITS Ganador de los Premios PlayStation 2017, este juego social de Melbot se unirá a la serie PlayLink. Los pequeños Melbits viajarán de nuestro smartphone a nuestra PS4.

4 ANYONE'S DIARY Esta peculiar mezcla de puzles y plataformas está siendo desarrollada por World Domination Project para PlayStation VR, por lo que sorprende que su desarrollo sea en tercera persona.







NUEVOS DATOS / THE C64 MINI

Los 80 nunca pasan de moda

La versión mini del Commodore 64 llega el 29 de marzo, por 80 euros

Siguiendo el ejemplo de Nintendo con NES y SNES o el de AT Games con Mega Drive, el 29 de marzo Retro Games y Koch Media pondrán a la venta, por 80 euros, The C64 Mini, una versión en miniatura de Commodore 64, el famoso microordenador nacido en 1982.

La máquina, que permitirá guardar las partidas, incluirá 64 juegos de serie: *Uridium*, *Hawkeye*, *Nebulus*, *Monty Mole*, *Paradroid*, *Impossible Mission*, *Boulder Dash*... Para jugarlos, se podrá usar el joystick que vendrá incluido dentro del pack o bien conectar un teclado externo (el del aparato no será funcional) a uno de los dos puertos USB. En cuanto a la parcela técnica, The C64 Mini dispondrá de salida HDMI, con resolución de 720p, y mostrará los juegos con el formato de pantalla 4:3, para que la sensación sea lo más fiel posible a la original. ■



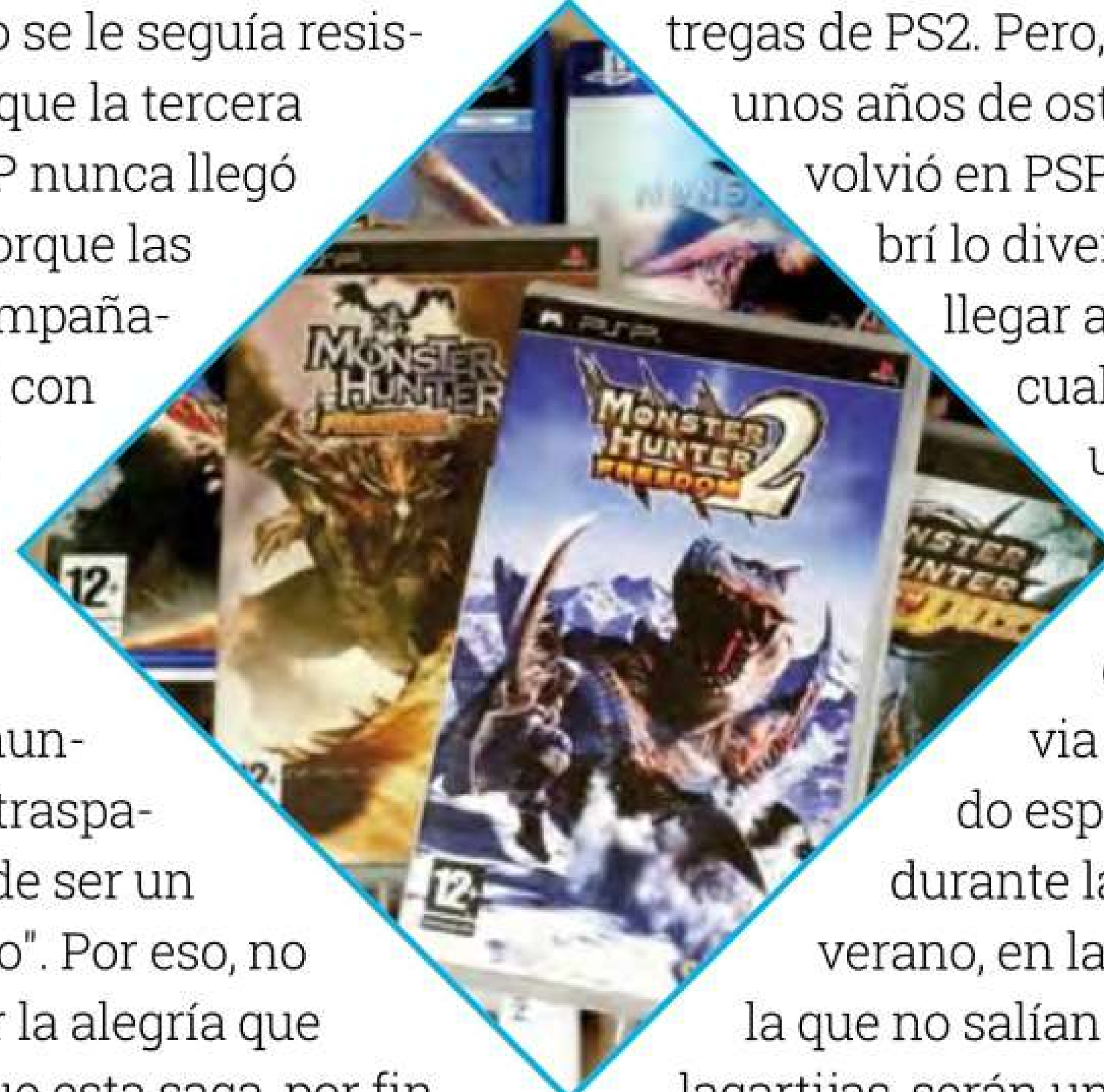
Pulsa Start

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



EL QUE LA SIGUE LA "CAPCOMSIGUE"

Para alguien que lleva disfrutando de *Monster Hunter* desde su debut inicial en las PS2 europeas en 2005 (y que incluso participó en la fase beta del juego en PS Network), debo decir que me apenó sobremanera que el juego pasara con más pena que gloria por Occidente. Ventas discretas y una recepción tibia relegaron a un segundo plano a una saga que ya apuntaba maneras. Su llegada a las portátiles, primero PSP y luego 3DS, la consagró como una de las series que más he disfrutado, y con mucha diferencia, pero el gran público se le seguía resistiendo. Tanto, que la tercera entrega de PSP nunca llegó a Occidente porque las ventas no acompañaban. Y, en 3DS, con el respaldo de Nintendo, la marca logró llegar a más público, pero nunca ha logrado traspasar la barrera de ser un juego "de nicho". Por eso, no os puedo decir la alegría que me produce que esta saga, por fin, esté cosechando el éxito que, en mi humilde opinión, merece, con *Monster Hunter World*. Es como si por fin pudiera gritar algo que llevo viendo más de una década, pero que el resto no quería o no podía ver.



Puedo entender que, de primeras, parezca un juego "áspero", de ésos que demandan un esfuerzo que muchos no están dispuestos a realizar. Demasiado tutorial para aprender los rudimentos, primeros jefes finales que ya resultan implacables y capaces de desmoralizar al más pintado, vagas pinceladas RPG que no están explicadas a fondo y que pueden resultar complejas de entender, demasiado "farmeo" para encontrar los objetos que necesitas... Entiendo que no es un juego muy "amigable" de primeras... pero, en cierto modo, ahí reside uno de los aspectos que lo hacen especial: es el jugador quien descubre el juego, y no el juego el que te lleva de la mano y te va guiando.

Puedo llegar a entender el rechazo generalizado a su paso por tres plataformas, porque, de algún modo, fue lo que me pasó a mí con las dos entregas de PS2. Pero, entonces, tras unos años de ostracismo, la saga volvió en PSP, donde descubrí lo divertido que podía llegar a ser jugando en cualquier sitio con un amigo (o más) en modo local. Y bueno, más que amigo, novia que acabó siendo esposa. Las partidas durante las vacaciones de verano, en la franja horaria en la que no salían a la calle ni las lagartijas, serán uno de esos recuerdos que me llevaré a la tumba, por lo intensas, divertidas y adictivas que llegaron a ser. Tanto que han llegado a ser de esos momentos en los que el hecho de jugar forma parte del recuerdo, del regocijo, de la sensación.

Por eso, me alegro de que el juego esté funcionando bien en PS4 y Xbox One. Porque nuevas generaciones de cazadores podrán unirse para experimentar el disfrute de compartir una misión, un objetivo o una tarde de juego que, para muchos, seguro que acabará siendo inolvidable. ■

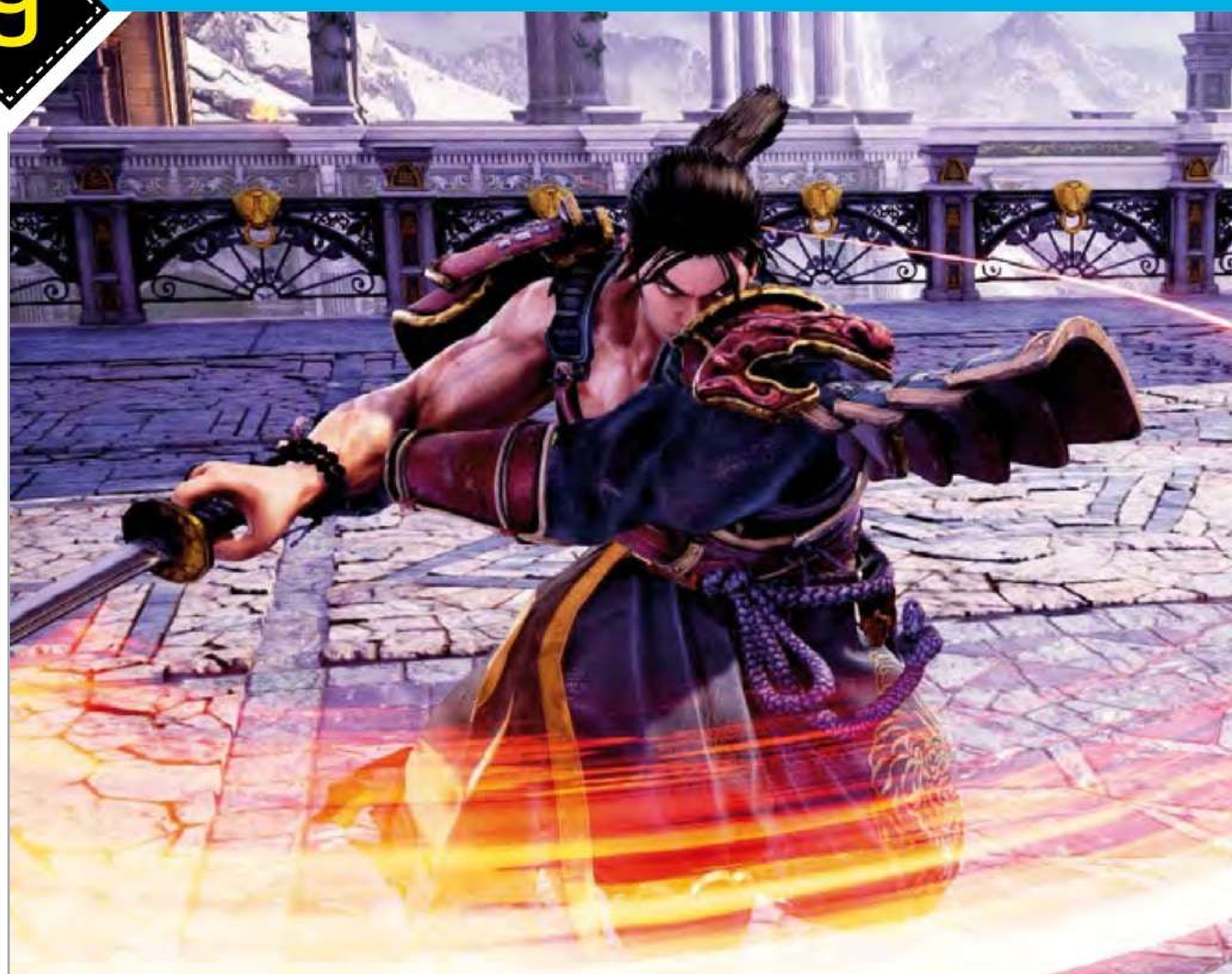
“No os puedo decir cuánto me alegro de que, con World, la saga Monster Hunter por fin esté recibiendo el reconocimiento que se merece”

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Bienvenidos de nuevo a una lucha histórica

Siguen desvelándose luchadores y mecánicas del infernal *Soul Calibur VI*



Bandai Namco aún no le ha puesto una fecha concreta, más allá de un vago 2018 (imaginamos que será hacia otoño, para no "autocompetir" con *Dragon Ball FighterZ*), pero no para de dar nuevos detalles de *Soul Calibur VI*. Por una imagen oficial del menú de selección, se deduce que el plantel constará de veinte luchadores, y ya se conocen seis: Mitsurugi, Sophitia, Nightmare, Kilik, Xianghua y Groh. Este último, primer debutante confirmado, luchará con una suerte de espada-alabarda, mientras que los otros mantendrán sus armas de siempre: katana, espada corta con escudo, mandoble, bastón y espada, respectivamente.

Tanto la ambientación en el siglo XVI como la jugabilidad serán una vuelta a las raíces de Dreamcast, pero habrá novedades importantes. Por un lado, saltarán planos cinematográficos durante los combates, para resaltar los combos. Por otro lado, habrá contraataques dinámicos y se podrá activar un modo infernal ligado a la Soul Edge que le dará al personaje una apariencia oscura y fuerza sobrenatural durante unos segundos. ■





10

ACUERDO / TODAS

Hobby Consolas y 20minutos unen fuerzas

Hobbyconsolas.com, la primera web de videojuegos de España, llega a un acuerdo estratégico con 20minutos, el segundo diario de información general más leído



El pasado mes de diciembre, el índice ComScore situó a Hobbyconsolas.com como la web número uno de videojuegos y entretenimiento de España, con 2,9 millones de usuarios únicos sólo en nuestro país, lo que la sitúa por encima de otros medios digitales con una trayectoria más larga, como 3D Juegos, Vandal o Meristation. A la excelente noticia hay que sumar el acuerdo estratégico alcanzado con 20minutos.es (segundo diario de información general más leído en España), a partir del cual este popular medio de información difundirá las noticias de Hobbyconsolas.com a través de sus múltiples soportes, lo que permitirá al diario disponer del excelente contenido de videojuegos y entretenimiento de uno de los medios especializados en este sector más importantes de España. Los contenidos serán accesibles desde la portada de 20minutos.es y desde una sección dedicada al mundo de los videojuegos y el entretenimiento, así que ya sabéis, si sois de los que buscan actualidad de todo tipo en internet, recordad que, en 20minutos.es, podréis seguir nuestra web y disfrutar de la mejor información tecnológica y de videojuegos. ■



20 minutos

Google está preparando su propio servicio de videojuegos en 'streaming'
08.02.2018

HOBBYCONSOLAS
FIFA y Call of Duty, los videojuegos más vendidos en España en enero

El Barça gana en Mestalla al Valencia y se clasifica para la final de la Copa del Rey
08.02.2018 • JACOBO ALCUTÉN

BLOGS
Recibe una multa de aparcamiento porque su tique estaba oculto por la nieve
BLOG DEL BECARIO

BLOGS
Hacer un 'sinpa', pagar a pachas ¿en inglés?
AMIGOS INGLESES



Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



LAS CIFRAS DE VENTA, O EL EPICENTRO DEL NEGOCIO

En las últimas semanas, las compañías han estado desatadas aventando cifras de negocio. Valgan como ejemplos los 90 millones de copias que lleva *GTA V*, ya en el podio de los juegos más vendidos de la historia, o los 6 millones de *Monster Hunter World*, que sería el título que más rápidamente se ha vendido en la historia de Capcom. Sin embargo, la palma se la ha llevado Nintendo, con sus 14,86 millones de Switch en sólo diez meses o las cifras totales de cada uno de sus exclusivos. Al usuario medio las cifras quizá le suenen a chino, pero es un aspecto apasionante y determinante para entender cómo funciona esta industria multimillonaria.

Por lo general, las compañías son muy opacas a la hora de revelar sus cifras de negocio, especialmente si una consola o un juego se la han pegado. La transparencia actual de Nintendo se debe a que está en la cresta de la ola y le interesa presumir, pero, por ejemplo, Sony y Microsoft no dicen ni pío sobre el parque de PS4 Pro y Xbox One X respecto a los modelos originales de sus consolas... Aparte, se juega con descaro al engaño: sin ir más lejos, la citada cifra de *Monster Hunter World* tiene truco, pues mezcla unidades físicas distribuidas (que han llegado a las tiendas, pero no necesariamente se han vendido aún) con unidades vendidas en digital. Precisamente, la deriva hacia el mercado digital hace que cada vez sea más difícil conocer el éxito de un juego, pues las copias físicas sí son auditadas por empresas externas, pero ésas no figuran oficialmente en ningún sitio y dependen exclusivamente de que la editora las haga públicas. Y, obviamente, si un juego ha sido un fracaso, se hará mutis por el foro...



Gracias a auditoras como Media Create o a medios como VG Chartz, es posible saber las ventas físicas semanales de territorios como Japón, Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, Francia... ¿A que no sabéis dónde no son públicas? Efectivamente: en España. Aquí, de cara al público, sólo existen unas listas con los diez juegos más exitosos de cada mes, pero sin una mísera cifra que permita contextualizar. A mí que me digan que *FIFA 18* y *Call of Duty: WWII* son los juegos más vendidos de un determinado mes me sirve de bien poco, si no puedo comparar, por ejemplo, cómo se están comportando respecto a sus predecesores o sus competidores directos. Realmente, me disgusta la falta de transparencia. Aun así, en la revista, tratamos de sobreponernos al secretismo y revelar parte de esos datos en la sección de "Las cuentas de la vieja". Gracias a ellos, se explican muchas cosas: por qué ciertas sagas no se traducen, qué expectativas puede haber de que un juego baje pronto de precio, qué cuota de mercado aproximada tiene cada consola (es imposible saber las cifras concretas de hardware) o, en definitiva, cuál es la salud del sector patrio. ■

“Las compañías son muy opacas a la hora de revelar sus cifras de negocio, especialmente si una consola o un juego se la han pegado”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón >>

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Se ve que la realidad ha superado a la ficción por enésima vez, porque este mes nos ha dejado más noticias reales que nunca: juega a identificarlas todas y tu olfato periodístico será recompensado



LAS TIENDAS DE VIDEOJUEGOS, EN PIE DE GUERRA CONTRA XBOX GAME PASS: "A LAS TIENDAS NOS MATA"

A las tiendas minoristas e independientes les ha hecho tan poca gracia el anuncio de Xbox Game Pass, que algunas cadenas, como la austriaca Gamesware, han decidido retirar todos los productos de Xbox, al considerar que sólo Microsoft se beneficiará de las ventas de juegos digitales. No es el único establecimiento que ha optado por el boicot: "Han hecho que no merezca la pena. ¿Para qué apoyarlos si no vamos a obtener nada? Deberíamos ir adonde nos apoyan, que es Sony", opina un responsable de Extreme Gamez a la web GamesIndustry.biz, y añade: "Para el consumidor, es fantástico, pero a las tiendas nos mata". Otros comercios lamentan que la intención de Microsoft era "acabar con la segunda mano desde el principio". Aunque muchos locales y la propia Microsoft le han quitado hierro al asunto, nos da que a Phil Spencer van a dejar de avisarle para que se pase a recoger sus juegos.

■ Y SERÁ VERDAD ■ NO ES DE FIAR



Pág. 18



Pág. 22



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD
Aunque no lo parezca, casi todo lo que ves aquí es cierto

LA COMUNIDAD
Un repaso a la industria desde vuestro punto de vista

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

JORDI CRUZ SE OFRECE PARA TRABAJAR CON NINTENDO LABO

El mítico presentador del programa de manualidades de Disney Channel adaptado a nuestro país se ha sumado a la fiebre del cartón. Tras recibir incontables peticiones a través de Twitter para que preste su voz a las instrucciones interactivas de Nintendo Labo, Jordi Cruz (alias "el bueno", no el chef) publicó la siguiente propuesta laboral: "Hola, amigos de @NintendoES. Parece que Twitter quiere que hablemos. :) ¿Cómo tenéis la agenda?". Con ese mismo sentido del humor, el rey de los artemaníacos compartió un vídeomontaje del tráiler de Labo "doblado" por sí mismo con la frase que precedía a cada entrega del programa: "Esto es una manualidad Art Attack". Aunque Nintendo desperdicie esta oportunidad promocional irrepetible, no "descartonéis" reforzar los Toy-Con con mejunje Art Attack. "¡Aaaasí, muuuuy bien, peeerfecto!".

■ FIRMO EN CHANGE.ORG ■ TOY-CON-FUSO



Sora, Goofy y Donald traumatizarán a miles de niños en *Kingdom Hearts III.*

Los escépticos dirán que es Photoshop, pero Square Enix ha publicado estas imágenes para presentar el mundo de Monstruos S.A. en *KHIII* y sus aterradoras transformaciones, a la espera de conocer algún día su fecha definitiva.

☐ SI WALT LEVANTARA LA CABEZA... ☐ CASI ME LO CREO



DB FIGHTERZ ES UNA JOYA RETRO CON LOS GRÁFICOS AL MÍNIMO

Arc System Works ha hecho un trabajo visual tan espectacular con *Dragon Ball FighterZ* que, incluso si reducimos sus parámetros visuales a niveles mínimos en PC, se convierte en un juego de lucha de estilo 16 bits que está triunfando entre los nostálgicos. De hecho, la resolución se puede bajar aún más, hasta los 300x320 píxeles, habituales en los ordenadores de IBM a principios de los 80; en resumen, nadie puede decir que el juego no es adaptable a cualquier equipo. Mientras tanto, seguimos esperando una conversión de *Dragon Ball FighterZ* para Switch, aunque, a la vista de estos gráficos, tampoco quedaría mal en 3DS... Y, si le bajan aún más la resolución, en Atari Lynx, Game Boy Color o Nokia N-Gage.

☐ PUES SIGUE TENIENDO GRAFICAZOS ☐ UN BURDO MONTAJE



EL JUEGO DIGITAL MÁS LUCRATIVO DEL ÚLTIMO AÑO HA SIDO GTA V

Cuatro años y medio después, el sandbox de Rockstar se corona como el título que más ingresos ha generado en formato digital en 2017, con 521 millones de dólares, 9 más que *Call of Duty: WWII*, que se sitúa en segunda posición del ranking, seguido de *FIFA 17, Destiny 2, FIFA 18, Battlefield 1, CoD: Black Ops III, Ghost Recon: Wildlands, CoD: Infinite Warfare y Rainbow Six: Siege*, en ese orden. La clave del éxito histórico de *Grand Thef Auto V* está en las constantes actualizaciones de *GTA Online*, que ha mantenido vivo el juego hasta vender más de 80 millones de copias desde 2013, incluyendo novedades jugables como el modo en primera persona de su última versión. Si Rockstar aplica estas mismas políticas de contenidos a *Red Dead Redemption II*, estamos ante su nuevo caballo de los huevos de oro; perdón, ante su nuevo caballo ganador. A este trote, *GTA VI* podrá esperar.

■ **¡POR TODOS "LOS SANTOS"!** ■ **NO TIENE UN PASE**

5



Capcom ofrece 56.000 € a quien demuestre que los monstruos existen

Monster Hunter World viene acompañado de una peculiar acción de marketing: premiar con un dineral a quien aporte pruebas de la existencia de Big Foot, el Yeti, Nessie o el Chupacabras. Daos prisa, que, como participe Iker Jiménez, no tenéis nada que hacer.

☐ **¿VALE UNA FOTO DE MI EX?** ☐ **EN ÉSTA NO ME CAZÁIS**

6

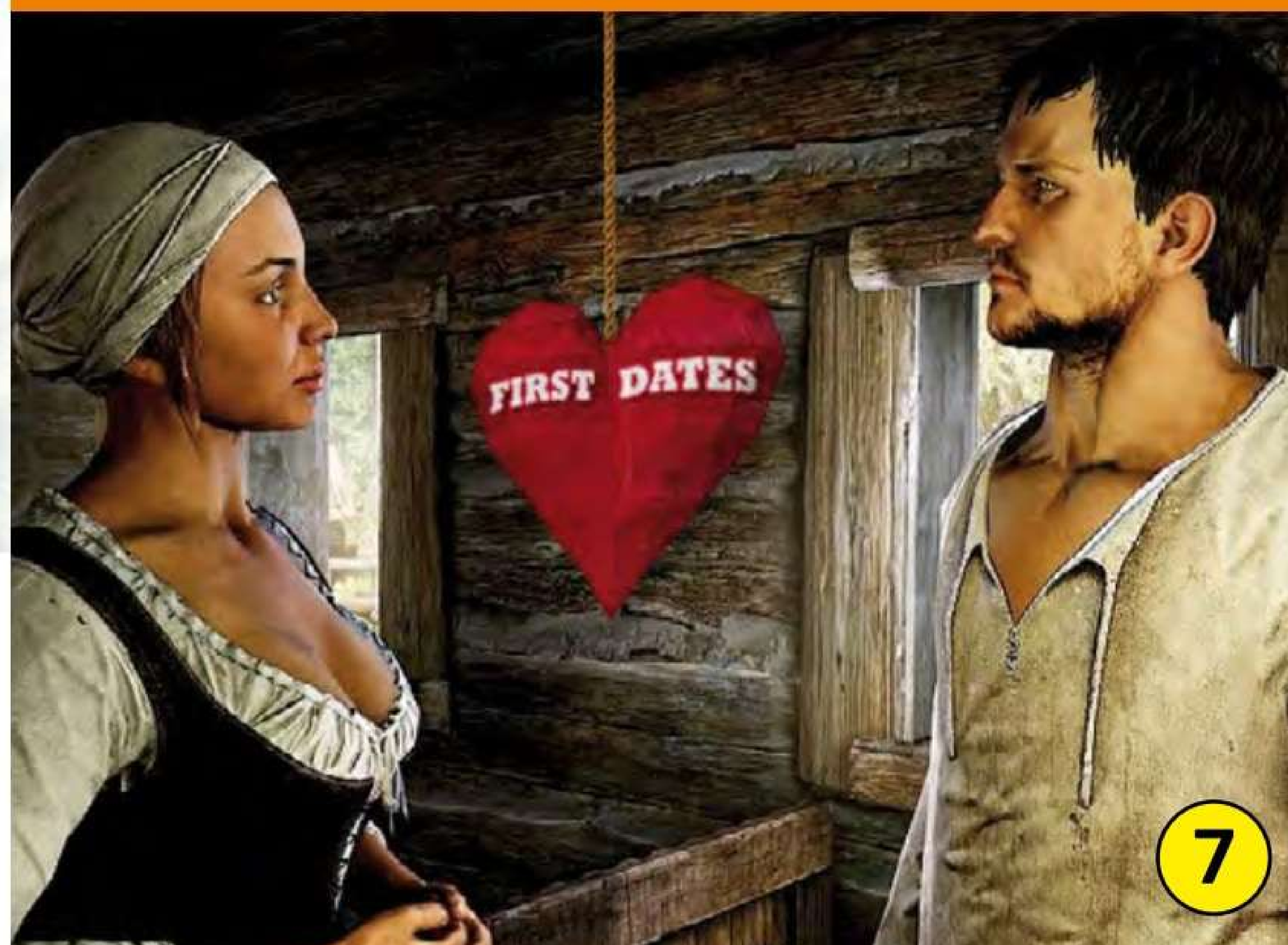


KINGDOM COME DELIVERANCE ESCONDE UN TROFEO PARA QUIEN SE PASE EL JUEGO SIENDO VIRGEN

En la Bohemia de 1403 no existían tantas formas de entretenimiento como ahora, y Warhorse Studios ha querido reflejar la dificultad de llevar una vida de celibato en aquellos tiempos medievales con un trofeo titulado "Virgen", que sólo desbloquearemos si logramos permanecer castos y puros hasta el final de la aventura. Para ello, hay que resistir las tentaciones hedonistas que nos propone la trama y rechazar las múltiples oportunidades amorosas que se nos presentan. En otras palabras, se podría decir que el ideólogo de este trofeo ni "Come" Deliverance ni deja comer.

Sin embargo, los menos estoicos aspiran a otros trofeos llamados "Casanova" o "McLovin", que nos invitan a cortejar a Lady Stephanie o Theresa como buenos donjuanes. Por lo tanto, la forma en la que afrontemos nuestras citas nos reportará unos trofeos u otros, lo que nos obligará a repetir la aventura si queremos completarla al 100%. Lo de este Sacro Imperio Romano sí que es un mundo "abierto".

■ **¿TANTO LLEVAN EMITIENDO FIRST DATES?** ■ **"BULO" PAPAL**



7



YOUTUBERS DECIDIRÁN LAS PORTADAS DE HOBBY CONSOLAS

Tras meses de deliberaciones internas, críticas feroces y acusaciones de parcialidad a la hora de elegir nuestras portadas, el equipo de Hobby Consolas ha tomado la decisión pionera de dejar en manos de los youtubers y tuiteros más influyentes del país dicho criterio a partir del próximo número 321, correspondiente al mes de marzo-abril. A partir de ahora, será un influencer aleatorio quien decida qué videojuego o plataforma protagonizará la portada de cada mes, con el fin de garantizar la máxima equidad, independencia y objetividad posibles y acabar con los favoritismos hacia Sony, Nintendo y Microsoft, según el maletín. Aunque entendemos que muchos lectores no compartirán esta iniciativa, creemos que es la vía más honesta para acabar con el tráfico de influencias entre compañías y periodistas de una vez por todas. Gracias a todos los haters por abrirnos los ojos.

☐ YA ERA HORA DE PONER ORDEN ☐ ME DESUSCRIBO

Nicolas Cage interpretará a Super Mario en su película de animación. El estudio Illumination, creador de los Minions, ha anunciado que el oscarizado actor prestará su voz y sus movimientos al fontanero de Nintendo en su primera película de animación, coproducida por Miyamoto. Al fin, el papel de su carrera.

☐ OJALÁ NO LA "CAGE" ☐ SÍ, Y BEN AFFLECK SERÁ LUIGI





DETENIDO POR ATACAR CON LA ESPADA MAESTRA A SU COMPAÑERO DE PISO

Un joven de veintidós años residente en Alaska usó una réplica de la Espada Maestra de *The Legend of Zelda* para defenderse de un compañero de piso en una reyerta doméstica instigada por el herido. Según el informe policial, el 26 de enero, Jeremy J. Tazruk (no confundir con Daruk) cogió el arma hyliana que había colgada en la pared y golpeó al herido con la vaina, antes de hacer lo propio con la espada en repetidas ocasiones, hasta que él y dos acompañantes cogieron un cuchillo de cocina con el que atacaron al susodicho. Cuando los agentes se personaron en el domicilio, encontraron la espada, de filo romo y punta afilada, doblada en el suelo. Por fin sirve de algo que la Espada Maestra se rompa en *Breah of the Wild.*

☐ AHORA TENDRÁ "ZELDA" PROPIA ☐ MÁS FALSO QUE UNA GERUDO CON BARBA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **SHADOW OF THE COLOSSUS** PARA PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Shadow of The Colossus* para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 319

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero 6 Falso 7 Falso 8 Verdadero 9 Falso 10 Falso

GANADORES de un juego **Dragon Ball FighterZ** (HC 319)

▸ *Sergio García (Málaga)* ▸ *Fco. Javier García (Málaga)* ▸ *Nerea Lorente (Málaga)*

LA COMUNIDAD

Una tribuna de opinión donde expresaros sin censura

MOLA



El camino que está siguiendo Xbox y cómo está tratando a sus usuarios, gracias a las excelentes decisiones de Phil Spencer en cuanto a servicios y trato al usuario cada mes. Víctor Adán Carranza

Lo de Xbox Game Pass ha sido su puñetazo en la mesa definitivo para erigirse en el nuevo "Lobo de Wall Street". Y, con las fiestas que debe de montar, no nos perdemos su conferencia del E3 ni sobrios.

***Sea of Thieves*, que, con sólo jugarlo un rato, uno se da cuenta de que recupera la esencia de Rare. Antonio Macián**
Y aún no has visto la playa secreta donde Banjo, Conker y "kongpañía" descansan tras lanzar a los personajes de *Kinect Sports* al fondo del mar.

Que los materiales de monstruo en *Monster Hunter World* ya no ocupen espacio en la bolsa y se guarden automáticamente en el baúl. Raúl Kita
La Nube ha llegado al Nuevo Mundo. En el nuestro, los materiales de monstruo son los selfies eliminados.

Que Bandai Namco esté codesarrollando *Metroid Prime 4* con Nintendo, según Eurogamer. Merlín Gran Boa
Ya sólo falta que Retro Studios revele por fin su esperado *Metroid Primate* o su nueva saga *Funky Kong Country*.

Que *God of War* ya tenga fecha (20 de abril) y que un estudio como Santa Monica nos regale un juegazo sin pase de temporada ni rollos. Caio Yoo
Que Kratos se lo pague, aunque aún falta un poco para que nos lo regalen.

Poder jugar con amigos online; ¿quién lo habría imaginado de niños? Sí, sueno a "viejah". Eva Farto
¿Y qué niño habría imaginado llegar a pagar por jugar online? Pues uno nintendero: en septiembre, se acabó el chollo del online gratis en Switch.

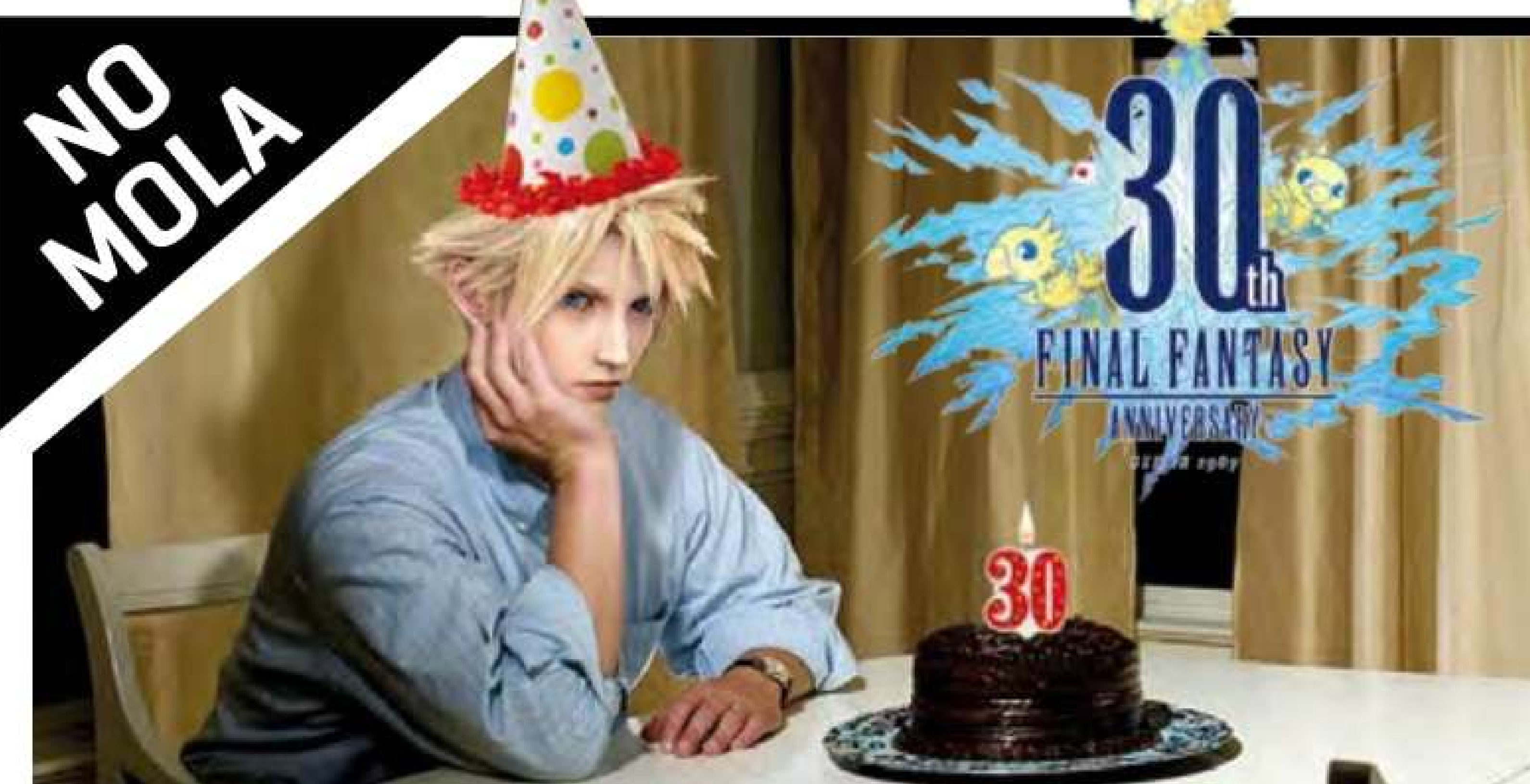
Que Daniel García (voz de Brad Pitt) doble al malo de *Far Cry 5*. Ubisoft cada vez hace mejores doblajes. Rober Bartolomé
Entre eso y el plantel de actores de doblaje de *AC Origins*, deberían impugnar los Goya y repetir la gala. Bueno, lo segundo mejor no.



El hecho de volver a disfrutar en PS4 de *Shadow of the Colossus* y deleitarnos con su exquisita BSO. ¡Sublime! Mike Rockmero

No habrá generaciones suficientes para rejugar la obra cumbre de Ueda, aunque Bluepoint Games ha desaprovechado una oportunidad colosal para enfrentar a Shadow the Hedgehog con Coloso de X-Men y Deadpool. ¿Nuestro peor chiste del mes? Probablemente.

NO MOLA



Que lo más sonado para celebrar el 30º aniversario de la saga *Final Fantasy* sea un remake del *VII*, que salió en el 97... ¡Es que ya ni para celebrar el 20º aniversario sirve! Xavier Rivera

Cloud sopló las velas solo en casa, con la mirada perdida y esperando a que se lance el remake un año de éstos; al menos tendrá tiempo para perder esos kilos de más tras degustar su tarta de "Chocobolate".

Que los indies estén infravalorados, cuando muchos molan más que los AAA. Ejemplo: *Celeste*. Daniel Ocaña
La mayor sorpresa en lo que va de año y toda una lección de superación personal por 20 €, que le da mil vueltas a cualquier "coach" motivacional.

Que los extras deben conseguirse con esfuerzo y jugando para desbloquearlo todo, no con micropagos que llevan al "pay to win". Ibericvs García
En la era del "win to pay" (ganar un salario para pagarnos el ocio), el negocio nos ha vuelto microvagos.

Que hay estilos de juego que ya no se ven y eran muy buenos, como, por ejemplo, *Tenchu*. Saúl Emir Brahim
Mítico el ninja Rikimaru, y Shinobi, y Goemon... Tampoco se ven shooters sobre la II Guerra Mundial, ni de zombis ni juegos de mundo abierto. Je.

Que haya tanto trol y tanto pique entre usuarios. Son como ultras: ya incluso ven conspiraciones y maletines por todas partes. Adrián Álvarez
Es más probable que el planeta esté gobernado por reptilianos que un periodista de videojuegos cobre sobresueldos. Y sueldos, en general.

Que *Call of Duty* tenga 200 actualizaciones a la semana y cada vez el juego vaya a peor. Jéssica Serrat
Piensa que ya falta menos para la actualización buena: *Black Ops 4*.

Que no habléis de indies españoles en Steam como *Sockman*, codesarrollado por el gran Zeta, vocalista de Mägo de Oz. Domin Domínguez
Es que es tan desafiante, cachondo y adictivo por sólo 6,99 € que el hombre calcetín no necesita publicidad encubierta. Ahora vas y lo calzas.



Que se haya acabado el fenómeno Operación Triunfo y no hayan lanzado un *Let's Sing OT* con las mejores canciones de Amaia, Aitana, Alfred y los demás. Arrasaría. Adriana Paz

¿Es que no habéis tenido suficiente invadiendo las redes con la cantinela de OT durante cuatro meses? "Yo, a tu edad, lo más parecido que tuve a un juego de música era el *PaRappa the Rapper* y no lloré, Adriana, no lloré". Firmado: Mónica Naranjo.

Por Gustavo Acero @Gustarfox





LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



32.500 son las unidades que lleva *Monster Hunter World* (30.000 en PS4 y 2.500 en Xbox One), lo que significa que, en apenas dos semanas y media, está a punto de superar el total de 35.000 que sumó *Monster Hunter 4 Ultimate* en 3DS.



27.200 copias lleva *Dragon Ball FighterZ* en nuestro país, repartidas entre 24.500 para PS4 y 2.700 para Xbox One. Son cifras notables, pero seguramente por debajo de lo esperado, habida cuenta de la expectación que había despertado el juego desde el día de su anuncio.



11.700 unidades vendió el remake de *Shadow of the Colossus* en sus cinco primeros días a la venta, lo que vuelve a demostrar el interés que generan las puestas al día de grandes clásicos del pasado, aunque no llega a las cotas de *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*.



3.000 fueron las unidades que colocó *Dissidia Final Fantasy NT* en sus dos primeras semanas a la venta. Pese al tirón de la marca de Square Enix, su particular estilo dentro del género de la lucha se ha traducido en una cifra que está muy lejos de otros spin-offs.



3.240 copias vendió *EA Sports UFC 3* (3.000 en PS4 y 240 en Xbox One), en este caso en diez días. Es una cifra baja, pero también es cierto que las artes marciales mixtas son una disciplina de nicho aquí, pese al tirón que pueda tener Connor McGregor como portada del juego.



2.000 fueron las unidades que acumuló *Dragon Quest Builders* en Switch en sus tres primeros días. Veremos si, a lo largo de las próximas semanas, dicha versión logra aproximarse a las 6.500 que se han vendido para PS4 desde el ya lejano octubre de 2016.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



THQ NORDIC ha adquirido Koch Media por 121 millones de euros, lo que incluye Deep Silver y todas sus licencias (*Metro*, *Saints Row*, *Dead Island* o *Homefront*). A priori, no supondrá ninguna reestructuración.



LOS JUEGOS que tienen fecha, como *Vampyr* y *Onrush* (5 de junio), *Fear Effect Sedna* (6 de marzo), *Extinction* (10 de abril) o *Monster Boy* (verano). Además, en otoño, *Pillars of Eternity II* llegará a PS4-One-Switch.



KINGDOM HEARTS III se ha dejado ver en un nuevo tráiler que confirma la inclusión de un mundo inspirado en "Monstruos SA". Es la segunda película de Pixar que se anuncia para el juego, tras "Toy Story".



THE SURGE 2, cuyo desarrollo ya ha sido confirmado por Deck13 y que llegará en 2019 a "consolas y PC". Es una secuela del "imitador" de Dark Souls con implantes cibernéticos que vio la luz el año pasado.

BAJAN



CAPCOM VANCOUVER ha visto reducida su plantilla en un 30%. Es el estudio responsable de *Dead Rising 3* y *4*, y el recorte habría supuesto la cancelación de un juego ambientado en una Nueva York alternativa.



QUE XBOX ONE se vaya a quedar sin las ediciones físicas de numerosos juegos independientes, como *A Way Out*, *Owlboy* (prevista para el 29 de mayo) o *Monster Boy and the Cursed Kingdom*.



LAS FILTRACIONES, que siempren les quitan el factor sorpresa a los anuncios oficiales. Así, Activision estaría preparando una trilogía remasterizada de *Spyro* y el próximo *Call of Duty* sería *Black Ops 4*.

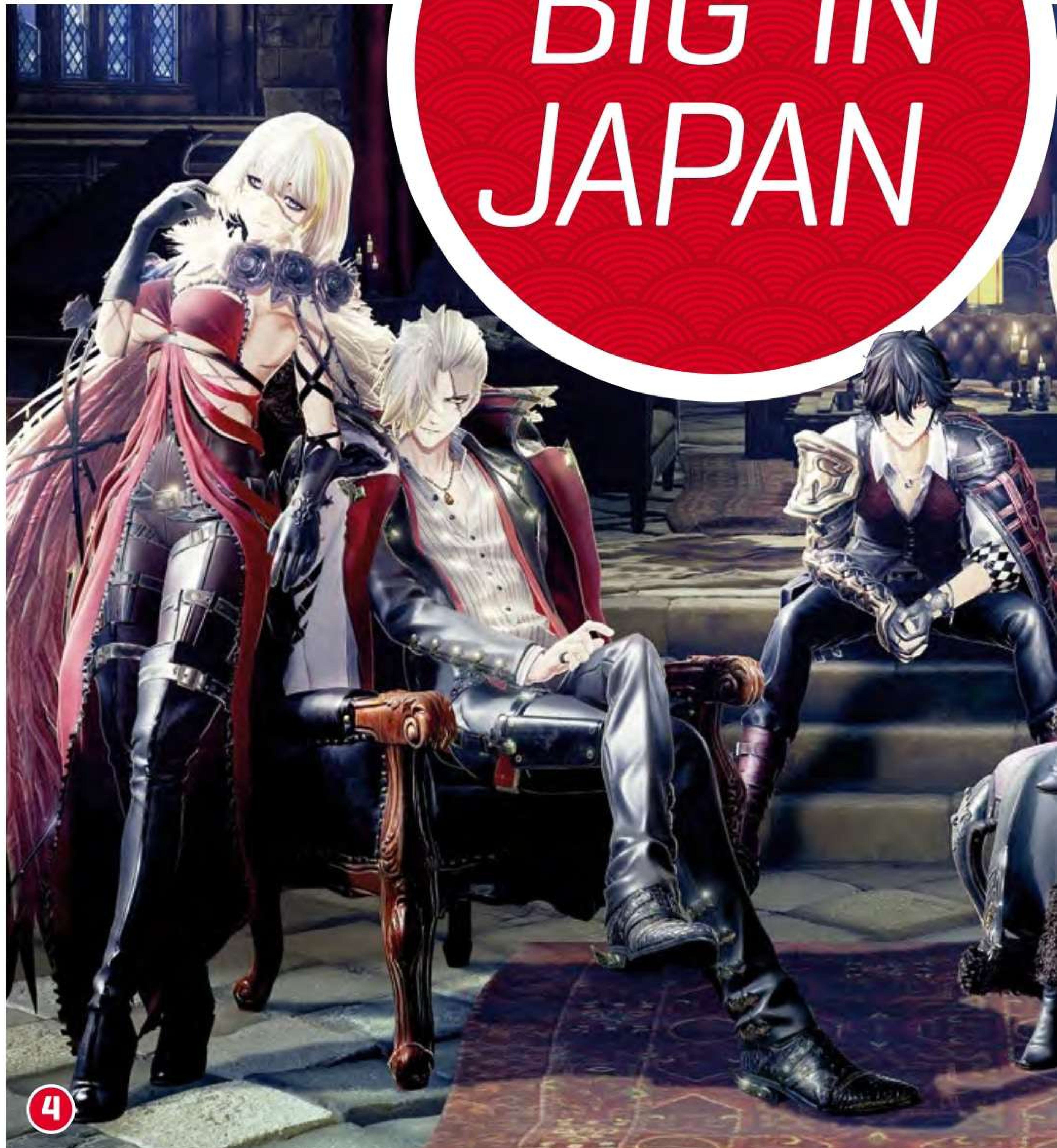


EL MINISTERIO DE SANIDAD ha incluido los videojuegos en su Estrategia Nacional de Adicciones 2017-2024. A la hora de la verdad, las autoridades siguen criminalizándolos, en lugar de apoyarlos...


1


2


3


4

Code Vein

VAMPIROS EN UN MUNDO EN RUINAS

PLATAFORMAS
PS4 | Xbox One | PC

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

PRECIO
Sin confirmar

LANZAMIENTO
2018

Bandai Namco toma como referencia otra saga editada por ella misma (*Dark Souls*) para crear un producto con mucha personalidad propia, en el que destacan nuestras habilidades como vampiros y su marcada estética anime.

Debido a un misterioso incidente conocido como el Gran Colapso, el mundo se encuentra en ruinas y por él pululan una especie de vampiros: los "revenants" (reaparecidos). Estos seres tienen apariencia humana, pero cuentan con diversos poderes especiales y necesitan consumir sangre para subsistir. Además, todos ellos sufren de pérdida de memoria.

Nuestro protagonista será uno de estos vampiros revenants, y podremos personalizarlo al comienzo de la partida en un completísimo editor. No sólo ajustaremos su aspecto, sino que también decidiremos su sexo. Eso sí, también nos acompañarán otros revenants como personajes de apoyo, que sí tendrán un aspecto, un nombre y un trasfondo argumental predefinidos, los cuales llevarán el peso de la trama.

Sobreviviendo juntos

A medida que avancemos en la aventura, estos personajes se nos irán uniendo uno por uno: cada uno contará con distinta información acerca de los misterios de este mundo y, entre todos, nos ayudarán a desentrañar la verdad oculta tras el desastre que lo sumió en el caos. Uno de ellos podrá acompañarnos en las mazmorras, y su ayuda será muy valiosa para enfrentarnos a los numerosos enemigos. Incluso podremos realizar movimientos conjuntos y combos con ellos. Y, por si la ayuda de estos personajes de apoyo no fuese suficiente (será un juego desafiante), también tendremos la opción de mandar señales de socorro online para que otro usuario nos eche una mano en multijugador.

Los elementos roleros de progresión de nuestro protagonista también serán esenciales. Habrá un sistema de clases conocido como código de sangre (Blood Code), mediante el cual podremos cambiar a nuestro antojo nuestro estilo de combate (por ejemplo, más orientado al combate cuerpo a cuerpo, a la magia o a los ataques a distancia). Desbloquearemos los distintos códigos de sangre a medida que encontremos los recuerdos perdidos de otros revenants. Otra cosa que habrá que tener en cuenta serán los velos de sangre (Blood Veil), unos dispositivos con los que realizaremos demoledores ataques especiales y drenaremos la sangre de los enemigos. Ya conocemos varios velos que podremos equiparnos, como, por ejemplo, Stinger (una especie de cola de largo alcance) y Hounds (una cabeza de lobo para ataques a corta distancia). Llegará a Occidente en 2018, aunque aún no tiene una fecha concreta. ■





1 Las lágrimas de sangre son una fruta especial, que sirve de complemento a la dieta de sangre humana de los revenants.

2 El juego transcurrirá en un mundo postapocalíptico, debido a un misterioso desastre conocido como el Gran Colapso.

3 Mediante el editor, podremos personalizar a nuestro gusto al protagonista.

4 El protagonista y sus acompañantes forman parte de una especie vampírica conocida como revenants. Cuando el juego se acerque a nuestras fronteras, es posible que "revenants" y otros términos reciban otros nombres oficiales en castellano.

5 Cuando un revenant padece deficiencia de sangre humana, acaba convirténdose en un monstruo. Estos revenants mutados son conocidos como los Perdidos, los hay de distintos tipos y serán los enemigos más habituales de la aventura.

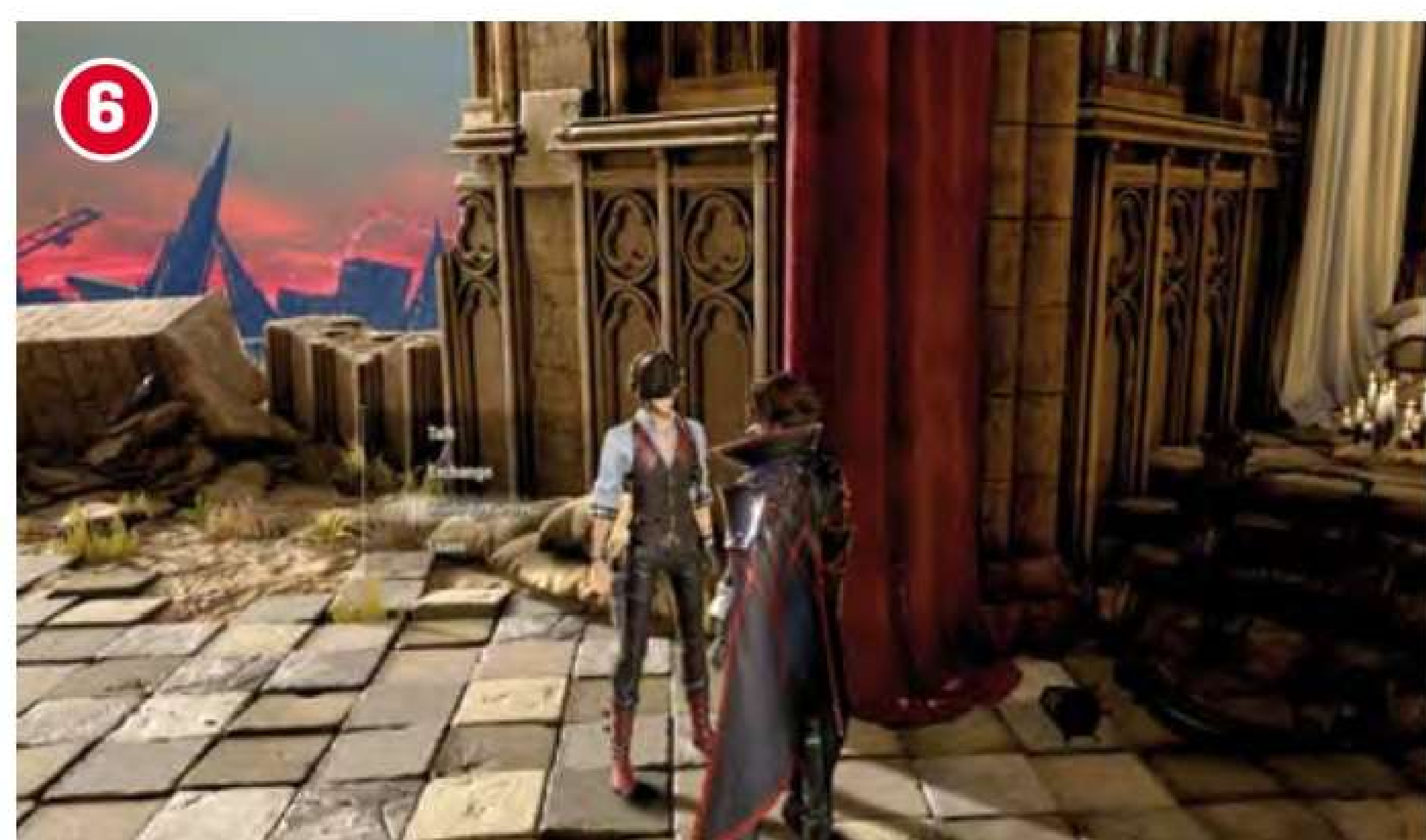
6 En la base de operaciones, interactuaremos con otros personajes y aceptaremos misiones secundarias.

7 El velo de sangre Stinger resultará muy útil para atacar a distancia.

8 Podremos elegir a un solo personaje de apoyo a la vez. Aquí, estamos con Mia Karnstein, cuya principal motivación será proteger a su familia.

9 Además de con los velos de sangre, también podremos equiparnos con armas más tradicionales (martillos, hachas, espadas, bayonetas, lanzas, etc.).





SERÁ COMO JUGAR A UN DARK SOULS, PERO CON VAMPIROS Y ESTÉTICA ANIME







DE LOS CREADORES DE GOD EATER

El equipo de Bandai Namco que está desarrollando el juego es el mismo que creó la saga *God Eater*. Si con *Code Vein* están tomando como referencia a *Dark Souls*, con *God Eater* se inspiraron en *Monster Hunter*. Su concepto se basa en cazar una serie de monstruos conocidos como Aragami, tras aceptar las correspondientes misiones. Sin embargo, y a diferencia de la saga de Capcom, *God Eater* pone mucho más énfasis en la trama argumental y en sus personajes. *God Eater 3* está actualmente en desarrollo, aún sin plataformas confirmadas, pero se da por hecho que llegará como mínimo a PS4.



Aquí TOKIO



Sega desvelará un nuevo juego de Sonic en marzo

Tras recibir una de cal y otra de arena el año pasado con el aclamado *Sonic Mania* y el denostado *Sonic Forces*, Sega ya prepara el próximo juego de su famoso erizo. El 16 de marzo, algunos de los máximos responsables de la saga (entre ellos Takashi Iizuka, líder del Sonic Team) presentarán la próxima entrega.



1.000.000

de juegos de la gama ACA Neo Geo vendidos entre PlayStation 4, Xbox One y Switch en todo el mundo



Kenichiro Yoshida, nuevo presidente y CEO de Sony

Tras seis años en el cargo, Kaz Hirai ha decidido dar un paso al lado y ceder su puesto como presidente y CEO a Kenichiro Yoshida a partir de abril. Durante los últimos años, Yoshida había sido el director financiero de la compañía. Hirai continuará en Sony como presidente de la junta directiva.



El creador de Sonic se une a Square Enix

Yuji Naka, antiguo líder del Sonic Team y programador jefe de los primeros juegos del erizo, acaba de unirse a las filas de Square Enix. Naka abandonó Sega en 2006 para fundar su propia compañía, Prope, con la que lanzó juegos como *Ivy the Kiwi?* y *Rodea the Sky Soldier*.



CyberConnect2 prepara una "trilogía de la venganza"

Los desarrolladores de *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm* preparan tres nuevos juegos para PS4, Xbox One, Switch y PC. *Fuga* será un RPG bélico de estrategia; *Tokyo Ogre Gate*, un juego de acción con ambientación steampunk; y *Cecile*, un título de acción de avance lateral en 2,5D con brujas y estética gótica.



Bandai Namco podría estar desarrollando Metroid Prime 4

A través de su perfil en LinkedIn, un diseñador de Bandai Namco dice estar trabajando en un juego de disparos y aventura para Switch. Según Eurogamer, "numerosas fuentes" indican que se trata de *Metroid Prime 4*, en colaboración con Nintendo.

Ridge Racer 8, ¿exclusivo para Switch?

El mismo perfil de LinkedIn que ha desatado los rumores de *Metroid Prime 4* también menciona textualmente que Bandai Namco trabaja en *Ridge Racer 8*, en exclusiva para Switch. Sería la primera entrega numerada de la mítica saga de coches desde 2006, cuando *Ridge Racer 7* apareció para PS3.



6.000.000

de unidades de Monster Hunter World (PS4 y One) **distribuidas en todo el mundo**





Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Así reacciona Japón ante MH World y Nintendo Labo

Se suele decir a menudo que Japón es otro mundo, con una forma de pensar muy distinta a la occidental, pero ¿esto se aplica también a los videojuegos? Ya es sabido por todos que *Monster Hunter World* está siendo todo un éxito en Europa, América y Japón, convirtiéndose en el título de la franquicia (¡y de Capcom!) que más copias ha distribuido en menor tiempo. Por si fuera poco, en tan sólo tres días, logró vender casi un millón y medio de copias únicamente en Japón. Sin embargo, ¿se ve este éxito reflejado en la opinión de los japoneses? En este artículo, echaremos un vistazo a lo que piensan del videojuego, así como a sus primeras reacciones ante la nueva creación de Nintendo: Nintendo Labo.

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

MHW, ¿decepciona?

Si reuniera las decenas de opiniones que he podido encontrar acerca del videojuego en las redes sociales y los foros nipones, así como hablando con los propios japoneses, se podría decir que el resultado es un poco decepcionante. Todos parecen estar de acuerdo en que la dificultad es menor a la del resto de títulos de la franquicia; el "cazador" posee mayores ventajas a la hora de enfrentar a los enemigos y la dificultad de éstos no se ha visto incrementada para compensarlo. Muchos usuarios nipones achacan esta diferencia en la dificultad al interés de Capcom por hacer más conocida y accesible la saga en Occidente, a pesar de que esto ya lo desmintió el propio director del juego. También hay mucha decepción en relación a la "historia", pues su presencia se ha publicitado notablemente por estos lares. Al final, resulta que el argumento no tiene peso y apenas hace acto de presencia. Muchos mencionan que los juegos de "Monhan", como se conoce por aquí a la saga, funcionaban perfectamente sin necesidad de una historia que seguir, pero parece que gran parte de la comunidad se había creado falsas expectativas al respecto. También hay muchos usuarios hablando de la falta de contenido del juego si lo comparamos, por ejemplo, con el reciente *MHXX*. Eso sí, el consenso general es que, si bien la cantidad de monstruos es obviamente menor, su inteligencia artificial no lo es, lo que hace que la experiencia de afrontarlos sea más disfrutable.

En definitiva, el juego parece haber gozado de mejores críticas en Occidente que en su país de origen. Por supuesto, también hay muchísimos usuarios (la mayoría, me atrevería a decir) a los que les ha encantado, a pesar de los pequeños detalles mencionados, si bien esto no evita que resulte chocante encontrar tan fácilmente multitud de opiniones negativas, siendo ésta una de las franquicias más queridas y aclamadas en Japón. ¿Escuchará Capcom sus opiniones e incrementará la dificultad en el más que probable *MHW Ultimate*? La comunidad nipona sabe alzar la voz cuando se lo propone: no hay más que ver la repercusión que provocó el hecho de que *Street Fighter 30th Anniversary Collection* reunirá las versiones occidentales de los títulos, lo que excluye de esta colección el idioma japonés.



Hay una fuerte presencia de publicidad y artículos de promoción comercial de *MHW* en prácticamente todos los centros comerciales y tiendas especializadas.

Labo, en la misma línea

En relación a Nintendo Labo, sólo hay que entrar en foros japoneses ya archiconocidos, como 5ch, para observar que la inmensa mayoría de comentarios son francamente negativos. Se pueden encontrar motivos como que las viviendas en Japón no son lo suficientemente espaciosas como para permitir disfrutar de la experiencia, y que en Japón llueva sin previo aviso dificulta salir fuera a jugar con el "periférico", puesto que se trata, básicamente, de cartón. Algunos incluso van más allá y utilizan directamente términos despectivos como "basura" para describirlo. En definitiva, muy poca gente parece estar interesada en esta nueva línea de productos de Nintendo en el país del sol naciente. Queda por ver si estas opiniones cambian una vez el producto se ponga a la venta. ■

RESULTA CHOCANTE ENCONTRAR TANTAS OPINIONES NEGATIVAS, SIENDO UNA SAGA TAN QUERIDA EN JAPÓN



EL AÑO DE MUERT VIVIE

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Exceso de zombis en Washington DC

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SHOOTER ■ OVERKILL SOFTWARE ■ OTOÑO

El estudio sueco Overkill se ha labrado una buena reputación con *PayDay*, una saga de atracos cooperativos que cuenta con hordas de fans. Por eso, y ahora que la serie de televisión vuelve a estar de moda con el estreno de la segunda parte de la octava temporada, hay mucha curiosidad por ver su juego basado en "The Walking Dead", que se encargará de editar 505 Games. No en vano, aunque no seguirá expresamente los sucesos de la serie o los cómics, el equipo está en contacto directo con Skybound Entertainment, la empresa de Robert Kirkman, el creador de un universo zombi que, hoy por hoy, está en boca de todo el mundo.

Overkill's The Walking Dead, que es como se llama el juego (quizá no llegue a tener ni un subtítulo, como ha sucedido con la serie de Telltale), lleva en desarrollo desde 2014 y ha sufrido varios retrasos, pues toda precaución es poca, tras aquel infame *Survival Instinct* que lanzó Activision en 2013. Es verdad que aún no ha habido ni una demostración jugable, pero las líneas maestras del juego están muy bien definidas. Será un shooter en primera persona y estará enfocado al cooperativo para cuatro jugadores.

Como *PayDay 2*, no será un FPS desenfrenado, sino que primará la estrategia y el trabajo en equipo para sobrevivir a una epidemia zombi que ha reducido Washington DC a escombros. Así pues, los cuatro personajes jugables, cada uno con su propio trasfondo narrativo, contarán con unas habilidades muy diferenciadas, que habrá que compaginar para asegurar suministros, reforzar el campamento base, etc. Habrá armas de fuego, pero, en general, lo más aconsejable será ir con sigilo para no llamar la atención y echar mano de armas mortíferamente silenciosas, como el imprescindible bate con clavos. ■

LOS ...OS ...NTES

La epidemia zombi no tiene fin, y 2018 vendrá cargado con nuevas cepas de su virus, en forma de shooters, sandbox, aventuras gráficas... Más vale que cunda el pánico, porque la sangre sí llegará al río.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



Aunque es una secuencia CG, el primer y casi único tráiler del juego ya permite hacerse una idea clara del caos que presidirá Washington DC. ¿Visitaremos el Capitolio y la Casa Blanca?



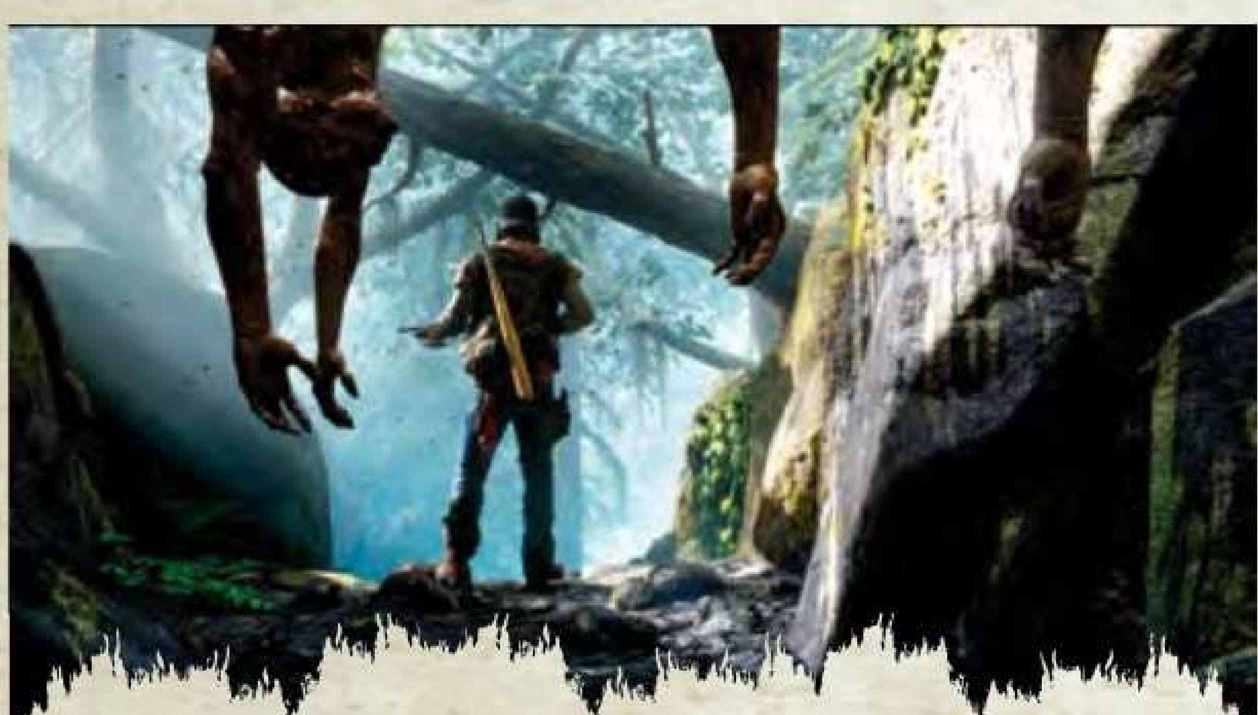


TELLTALE PONE PUNTO FINAL A SU SERIE



De las aventuras gráficas de Telltale, *The Walking Dead* es, de lejos, la más prolífica, pues se han lanzado cuatro temporadas, desde 2012, divididas en un total de diecinueve capítulos (*Temporada 1*, *Temporada 2*, *Michonne* y *A New Frontier*). A lo largo de 2018, llegará *Final Season*, que cerrará la historia de la ya no tan niña Clementine, aunque todavía no se conoce ningún detalle del juego.





DAYS GONE

La moto será casi como un personaje más, de modo que habrá que cuidar de su "bienestar", echándole gasolina, revisando el motor...

Un pobre diablo motero, contra los "satanases del infierno"

PS4 ■ AVENTURA ■ BEND STUDIO (SONY) ■ 2018

En los últimos años, ha estado tan agazapado que algunos se han olvidado de él, pero Bend Studio es uno de los estudios internos más destacados de la historia de Sony, merced a su trabajo con la saga *Syphon Filter*. Su último juego, *Uncharted: El Abismo de Oro*, data de 2012, y fue uno de los pocos AAA first party con los que Sony se molestó en alimentar a PS Vita. Desde entonces, el equipo, que no lanzó nada en PS3 (Sony lo puso a trabajar para PSP durante varios años), ha estado centrado en desarrollar *Days Gone*, un juego que se anunció en el E3 2016 y que debería ver la luz del sol en 2018, según comentó Shuhei Yoshida, si bien la fecha no es del todo oficial.

Como casi todos los exclusivos propios que tiene anunciados Sony, se trata de una aventura para un solo jugador (a diferencia de muchos de los otros títulos de este reportaje) con una gran carga narrativa en torno a la temática de la pérdida y la desesperación. Así, se ambientará en el noroeste de Estados Unidos, dos años después de que una pandemia haya diezmado el planeta y convertido a millones de habitantes en freakers, unos fieros y rapidísimos zombis. En esa tesitura, los recursos escasearán y la única forma de sobrevivir a dichas criaturas y a otros humanos será la violencia. Así, nosotros encarnaremos a Deacon St. John (interpretado por el actor Sam Witwer, de "Smalville"), un cazarrecompensas que vive al margen de la ley, lejos de los campamentos civiles, con la única compañía de su moto.

Como buen juego de mundo abierto, *Days Gone* nos ofrecerá una gigantesca extensión que recorrer libremente, teniendo siempre en cuenta que la moto consumirá combustible. A priori, no parece que vaya a haber grandes entornos urbanos, sino que el protagonismo corresponderá a bosques, montañas, minas, cuevas, ríos y otros entornos naturales, que contarán con un inmenso grado de detalle, gracias al uso del recurrente Unreal Engine 4. Por ejemplo, los efectos climatológicos, nieve incluida, y el ciclo día-noche jugarán un papel determinante en la acción. El desarrollo será en tercera persona, y tirará de muchas mecánicas habituales de los juegos de supervivencia, como el sigilo o la creación de armas y herramientas con los recursos que recabemos.

Por supuesto, habrá armas de fuego para hacer frente tanto a las hordas de freakers como a los pérfidos humanos que tratarán de darnos sepultura. Bend Studio ha puesto particular énfasis en los infectados y su inteligencia artificial, de modo que los habrá de diferentes tipos. Algunos serán "niños" que nos atacarán en solitario, otros se organizarán en turbas y tratarán de emboscarnos... En ese sentido, deberemos usar los entornos en nuestro beneficio, aprovechando, por ejemplo, que contarán con elementos rompibles, como troncos que podremos hacer caer y rodar. ■



Los freakers nos atacarán en manada y, por ejemplo, podremos lanzarles cócteles molotov para que se carbonicen en comandita, algo que promete poner a prueba el rendimiento del versátil Unreal Engine 4.







LA NATURALEZA ES TU AMIGA MÁS FIEL

El ciclo día-noche y la climatología serán dinámicos e influirán de manera decisiva en la jugabilidad, según Bend Studio. Por un lado, la iluminación en tiempo real ayudará a ocultarse en las sombras, especialmente para abordar campamentos humanos. Por otro lado, habrá efectos de lluvia, nieve y hasta viento, algo de lo que no se han dado detalles, pero que abre un vasto mundo de posibilidades.

ES DE LOS POCOS JUEGOS DE ZOMBIS VENIDEROS PARA UNA SOLA PERSONA







■ Formar equipo junto a otros tres supervivientes será la clave de un juego que formará parte de Xbox Game Pass y tendrá Xbox Play Anywhere.

STATE OF DECAY 2

El lobo solitario muere; la manada sobrevive

■ XBOX ONE - PC ■ AVENTURA ■ UNDEAD LABS (MICROSOFT) ■ PRIMAVERA

Teniendo un servicio tan potente como Xbox Live, el multijugador ha sido siempre una prioridad para Microsoft. Sagas como *Halo* o *Gears of War* lo han demostrado sobradamente, pero es que todas las superproducciones exclusivas que tiene anunciadas ahora mismo la compañía para Xbox One y Windows 10 están pensadas para disfrutarse en cooperativo: *Sea of Thieves*, *Crackdown 3* y *State of Decay 2*. Este último, secuela del juego de Xbox 360 y PC de 2013, es quizá el que más desapercibido está pasando, pero tiene potencial para ser un gran juego de zombis.

Con un planteamiento de mundo abierto, la aventura nos trasladará a la América profunda de hoy en día... con la peculiaridad de que los muertos se han alzado y la humanidad está al borde de la extinción. Nuestro cometido será sobrevivir, para lo cual será aconsejable aliarse con hasta tres personas más, gracias a un rápido sistema de búsqueda de partida. Esta vez, no habrá toques de MMO, pero cada usuario tendrá su propia comunidad de personajes, con liderazgos y decisiones morales que harán que no haya dos historias iguales.

El gigantesco escenario estará lleno de no muertos de muy diversos tipos y de humanos nada amigables, pero, por suerte, contaremos con una base segura desde la que organizar las operaciones y cuyas instalaciones podremos mejorar progresivamente. Por ejemplo, podremos construir una enfermería para poder curar a los heridos, atalayas desde las que vigilar, talleres donde fabricar armas, jardines donde plantar alimentos... En otras palabras, la gestión de recursos será esencial, igual que el desarrollo de las habilidades del personaje, en plan RPG, para cuando salgamos a campo abierto y tengamos que echar mano de armas de fuego, armas cuerpo a cuerpo o vehículos. ■







Las armas cuerpo a cuerpo para tumbar a las hordas de infectados son una de las grandes novedades de este spin-off respecto a las entregas canónicas de *Metal Gear*.





METAL GEAR SURVIVE

Las armas biológicas relevan a las nucleares

PS4 - XBOX ONE - PC ■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ YA DISPONIBLE

Ya está a la venta y deberíamos haber llevado el análisis este mes, pero, dada su conexión permanente obligatoria, los servidores aún no estaba habilitados cuando entregamos el número a la imprenta, así que lo incluiremos el mes que viene. En cualquier caso, *Metal Gear Survive* es un spin-off de la famosa saga de Hideo Kojima, que, sin su padre ya al frente, apuesta por los zombis (lo que ha generado multitud de quejas por parte de los fans más puristas) y por el cooperativo online para cuatro jugadores.

El juego se ambienta tras el final de *Ground Zeroes*, pero apuesta por una realidad alternativa, según la cual, después de la destrucción de la Motherbase, surge un agujero de gusano que engulle tanto la antigua instalación de Big Boss como a muchos de sus soldados. Ya al "otro lado", y como uno de esos militares sin fronteras, debemos hacer frente a una amenaza biológica mientras tratamos de volver a casa. Se puede jugar en solitario, pero lo cierto es que la experiencia está pensada para arrimar el hombro con el de otros y sobrevivir a hordas centenarias de infectados. Empezamos con una mano delante y la otra detrás, por lo que, poco a poco, hay que reconstruir la base y obtener recursos del mundo, que nos ayuden a fabricar todos los objetos necesarios, especialmente armas, con muchos toques roleros.

La jugabilidad bebe directamente de la de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* en cuanto a las habilidades de infiltración o las de acción (incluido el uso del iDroid o los globos de extracción Fulton), pero se introducen nuevas mecánicas, como la necesidad de plantear barricadas y alambradas con las que frenar a los enemigos, de muy diversos tipos, así como elementos de supervivencia tan determinantes como barras de hambre, sed u oxígeno. ■





RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Resident Evil 2, uno de los mejores survival horror de la historia, se lanzó en 1998, y Capcom anunció allá por agosto de 2015 que estaba desarrollando un remake... del que aún no se sabe nada, dos años y medio después (la única imagen oficial es la foto del productor, Yoshiaki Hirabayashi, que veis arriba). Aun así, es posible que se lance este año, para conmemorar el vigésimo aniversario. Ardemos en deseos de saber desde qué perspectiva volveremos a visitar Raccoon City y su mítica comisaría.

DEAD ISLAND 2

¿NOS HINCARÁ EL DIENTE ALGÚN DÍA?

California, tierra de sol y zombis

■ PS4 - ONE - PC ■ ACCIÓN ■ SUMO DIGITAL (DEEP SILVER) ■ SIN FECHA

Junto con *Left 4 Dead*, *Dead Island* fue una de las primeras sagas en apostar por el cooperativo online contra hordas de zombis, en su caso añadiendo un mundo abierto. Techland se encargó de desarrollar la entrega original y también *Riptide*, pero, para *Dead Island 2*, Deep Silver cedió el testigo al estudio alemán Yager Development, que venía de hacer el notable *Spec Ops: The Line*. El proyecto se anunció en el E3 2014, pero, en julio de 2015, se informó que Deep Silver apartaba a Yager del desarrollo. Más adelante, en marzo de 2016, pasó a manos de Sumo Digital, expertos en recibir patatas calientes. Desde entonces, no se ha sabido absolutamente nada, pero se supone que sigue en desarrollo, aunque es de imaginar que el estudio británico haya decidido replantear todo desde cero, pues Yager dio muchos bandazos en cuanto a decisiones de diseño, según desveló Enrique Colinet, antiguo diseñador del proyecto.

Suponiendo que se mantengan las líneas maestras del concepto inicial, será un juego de mundo abierto muy social, con multijugador para hasta ocho jugadores, y ambientado en la soleada California, con emplazamientos reales como Hollywood, Venice Beach o el Golden Gate. Primarán las armas cuerpo a cuerpo y habrá varias clases de personajes. ■







¿NOS HINCARÁ EL DIENTE ALGÚN DÍA?

HELLRAID

En el limbo de la fantasía medieval

■ SIN CONFIRMAR ■ ACCIÓN ■ TECHLAND ■ SIN CONFIRMAR

Otro juego que lleva largo tiempo en paradero desconocido es *Hellraid*, que se anunció en 2013 para PS3, Xbox 360 y PC, y cuya salida estaba prevista para otoño de 2014. Todo ha sido muy confuso en torno a este proyecto, que no tenía editora y que a Techland se le solapó con *Dying Light*, lanzado en enero de 2015 y que, tres años después, todavía continúa ampliándose. No obstante, el estudio polaco, experto en la materia zombi, ha asegurado en varias ocasiones que el proyecto no está muerto, sino que simplemente se ha aparcado y se retomará algún día.

Realmente, sería una lástima no aprovechar la idea, que da una vuelta de tuerca al concepto cooperativo de *Dead Island* con una ambientación basada en el folclore de la Europa medieval y armas más propias de un hack and slash, como espadas, hachas o martillos, a las que se añadirían habilidades de hechicería, como rayos, bolas de fuego, maldiciones... Es decir, sería una combinación de combates cuerpo a cuerpo y a distancia, y no sólo contra zombis putrefactos, sino también contra esqueletos andantes y otros seres, por bosques, castillos y otros entornos lúgubres.

De mantenerse las ideas iniciales, habría tres modos de juego: una campaña en la que repeler una invasión de criaturas del infierno, un modo Arena en el que sobrevivir a hordas de enemigos y un modo Misión basado en superar niveles consiguiendo la máxima puntuación posible. ■



WORLD WAR Z

Una invasión mundial de película

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ACCIÓN ■ SABER INTERACTIVE ■ 2018





Películas de zombis hay para dar y regalar, pero lo cierto es que casi ninguna se atreve a dar el salto al mundillo de los videojuegos. Aunque a su vez estaba basada en el libro homónimo de Max Brooks, "Guerra Mundial Z", la película que Brad Pitt protagonizó en 2013, sí lo hará, gracias al acuerdo al que ha llegado Paramount Pictures con Saber Interactive, un estudio que ha trabajado en shooters como el aún inédito *Quake Champions* o *Halo: La colección del Jefe Maestro*.

Aunque no seguirá a pies juntillas los hechos de la película, la campaña del juego contará diversas historias de supervivientes, mediante misiones que discurrirán por todo el planeta, en ciudades tan icónicas como Nueva York, Moscú o Jerusalén. Si habéis visto el filme, sabréis que estas hordas de zombis se desplazan a gran velocidad y apelotonadamente, por lo que el ritmo de juego será muy rápido. Habrá incluso referencias a la obra cinematográfica, como los "castellers" que podéis ver en la imagen de abajo a la derecha.

En principio, el planteamiento será el de un shooter en tercera persona enfocado, cómo no, al cooperativo para cuatro jugadores. Asimismo, como muchos de sus congéneres, tirará de elementos estratégicos, como la necesidad de aprovechar el entorno en nuestro beneficio y usar tanto trampas como barreras con las que mantener a raya a los zombis. Es decir, no será un simple "mata-mata", si bien contaremos con armas con una gran capacidad de destrucción. La única duda es: ¿harán los zombis el molesto chasquido de la película? ■


JUST SURVIVE


THE HOUSE OF THE DEAD: SCARLET DAWN


DAYZ


THE LAST OF US: PART II

MÁS CARNE MUERTA EN EL MENÚ

Por si todo lo anterior fuera poco, aún hay más juegos de zombis cociéndose a fuego lento. Dos de ellos comparten un enfoque muy similar y el hecho de que, hasta ahora, están en fase de Acceso Anticipado en Steam, aunque acabarán llegando a Xbox One y PS4 tarde o temprano. El primero es *Just Survive* (anteriormente llamado *H1Z1: Just Survive*), desarrollado por Daybreak. El segundo es *DayZ*, de Bohemia Interactive, que se incorporará a Xbox Game Preview este mismo año. Ambos serán MMO con enormes mundos abiertos plagados de no muertos, de modo que podremos cooperar con otros jugadores... o enfrentarnos a ellos, de cara a obtener recursos, crear armas o fortificar campamentos base. Por otra parte, se acaba de anunciar *The House of the Dead: Scarlet Dawn*, una nueva entrega de la famosa saga de disparos sobre raíles. De momento, sólo está prevista para los salones recreativos de Japón, pero quizá llegue a consolas. Por último, aunque no es un juego de zombis al uso, no hay que olvidar *The Last of Us: Part II* para PS4, que vendrá plagadito de chasqueadores.

SAG
EN EL OLVIDO

A lo largo de su dilatada trayectoria, Nintendo, Sony y Microsoft han ideado decenas de sagas exclusivas, pero muchas llevan tiempo en barbecho... y nos gustaría verlas dar fruto de nuevo.



Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Los juegos exclusivos han definido la industria consolera desde las guerras entre Nintendo y Sega. Junto con la potencia gráfica, han sido la forma más explícita que han tenido las compañías de inducir a los consumidores a adquirir sus máquinas, en lugar de las de la competencia. Sin visos de que vuelva a haber otra contendiente, las tres first parties actuales llevan ya un porrón de años en el sector (Nintendo desde 1983, Sony desde 1994 y Microsoft desde 2001), de modo que, generación tras generación, han acumulado un bagaje de decenas de sagas exclusivas. Buques insignia como *Super Mario Bros*, *Gran Turismo* o *Halo* están con nosotros casi desde que el mundo es mundo, pero no todas las IP han corrido la misma suerte. A lo largo de todos estos años, muchas han caído en el olvido o sólo se han dejado ver en muy contadas ocasiones. Por eso, en este reportaje, recordamos cinco series de cada first party que merecerían otra oportunidad, así como su posible encaje en la industria actual.

Este ejercicio nostálgico no es aleatorio. Sólo hay que fijarse en lo que ha hecho Sony recientemente con revisiones para PS4 como la de *Shadow of the Colossus* y la de *Crash Bandicoot*, a las que seguirá pronto la de *Medievil*. El juego del marsupial ha vendido a espuertas, lo que da una idea del mercado que tienen los clásicos. Algo parecido está haciendo también Microsoft, en su caso a través de la retrocompatibilidad de Xbox One o de packs múltiples como *Rare Replay* o *Halo: La colección del Jefe Maestro*. En cuanto a Nintendo, de momento, está convirtiendo el catálogo de Wii U a Switch, pero esperamos que, llegada su hora, la Consola Virtual mire más lejos.

No están todas las que son, pero las sagas que veréis en estas páginas no merecen estar criando malvas. Si no es con nuevas entregas, por lo menos que vuelvan con remakes o remasterizaciones... ■

SONY

Al menos de cara al desarrollo de títulos de nuevo cuño, Sony es la first party menos apegada a las sagas de largo recorrido, como muestran las muchas IP nacidas en PS3 y PS4, pero muchas series de PSOne y PS2 siguen en el imaginario colectivo y podrían dar mucho juego hoy en día.



SYPHON FILTER

El espía que ya no nos achucha

Gabe Logan nació a la sombra de Solid Snake, pero eso no le impidió labrarse una gran reputación como espía entre 1999 y 2007, merced a las seis aventuras que protagonizó entre PSOne y PS2 (algunas, adaptadas incluso a PSP). Primero con el nombre de Eidetic y ya luego con el de Bend Studio, todas fueron firmadas por el mismo equipo, que sigue en activo y es el responsable de *Days Gone*, por lo que no sería una quimera que la saga regresara.

Tras deleitarnos con grandes sagas como *Metal Gear Solid*, *Splinter Cell* o *Alpha Protocol*, lo cierto es que la temática del espionaje no atraviesa su mejor momento. *Syphon Filter* siempre se prestó más a la acción que esos congéneres, lo que deja mucho margen para adaptarla a los nuevos tiempos, y el de *The Phantom Pain*, cuya jugabilidad es impecable, podría ser un espejo adecuado en el que mirarse.

Hablando de tiros, es justo mencionar otras dos sagas de Sony que merecerían una "recarga". La primera es *Resistance*, con sus mutantes, y la otra es *SOCOM*, que fue una de las pioneras del multijugador competitivo online en consolas.







THE GETAWAY

Grand Theft Auto a la londinense

A raíz del boom de *GTA III*, Sony desarrolló su propio sandbox mafioso, ambientado en un Londres realista que tenía hasta coches reales. Hubo dos entregas para PS2 y una para PSP con el nombre de *Gangs of London*, entre 2002 y 2006. El tono era muy serio (bueno, salvo por la presencia de Melendi como villano en el de PSP), y sería fácil retomar la fórmula. Lo bueno es que la saga no ha caído del todo en el olvido, pues sus creadores, London Studio, están haciendo *Blood and Truth* para PS VR, que casi se podría considerar un spin-off.









THE LEGEND OF DRAGOON

Una leyenda sin apenas cantares de gesta

La primera PlayStation dio cobijo a un sinfín de sagas de rol japonés que sacaron un gran partido al formato CD-Rom, como *Final Fantasy*, *Suikoden*, *Persona*... Una de las más queridas es, sin duda, *The Legend of Dragoon*, que, a diferencia de las citadas, fue desarrollada por la propia Sony, a través de Japan Studio. Sólo tuvo una entrega, en 1999 (en el caso de Europa, se demoró hasta 2001), pero se convirtió en una obra de culto. Los estudios internos de Sony no trabajan ya el sesudo género del J-RPG, sino que se llega a acuerdos de exclusividad con compañías especializadas como Square Enix (*Dragon Quest XI*), Atlus (*Persona 5*), Bandai Namco (*Ni no Kuni II*) o FromSoftware (*Demon's Souls*, *Bloodborne*), por lo que es difícil pensar en una secuela, pero no sería de extrañar un remake a cargo de un equipo externo.

El guerrero Dart y aquel dragón invencible bien merecerían volver a batirse en duelo, para que todos los que se perdieron el original sepan de la grandeza de ambos.

TOURIST TROPHY

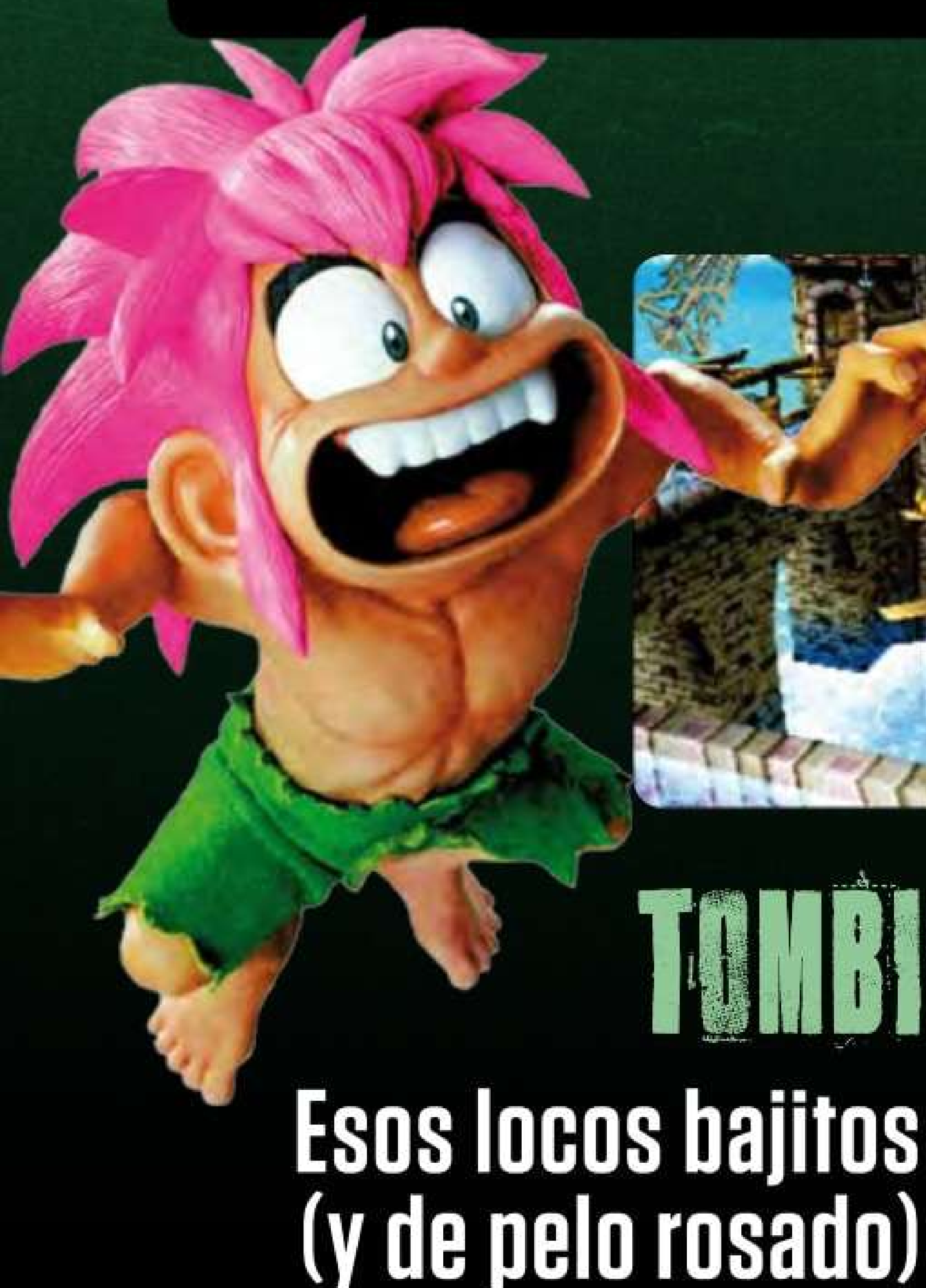
Motos con partes de los coches más veloces

Polyphony Digital ha vivido siempre de *Gran Turismo*, pero el armazón técnico y de circuitos de su saga de coches le sirvió en 2006, en la última etapa de PS2, para desarrollar un simulador de motos muy recordado. Hasta ahora, el género de las dos ruedas ha estado estancado en esta generación, con copia-pegas como los de *MotoGP* o medianías como *Ride*, y Kazunori Yamauchi no ha descartado hacer algo al respecto, aunque sea incluir motos como parte del potencial *GT7*.

Aparte, y viendo el éxito de *N. Sane Trilogy*, quizá Sony debería hablar con Activision para rehacer también *Crash Team Racing*, pues PS4 no tiene aún ningún competidor de *Mario Kart*...













TOMBI

Esos locos bajitos (y de pelo rosado)

El género plataformero ha tenido muchas caras en PlayStation, con sagas como *Crash Bandicoot*, *Jak and Daxter*, *Ratchet & Clank*, *Sly Cooper* o *Ape Escape*, pero todas ellas han ido volviendo de una u otra manera. No ha sucedido lo mismo con *Tombi*, que sólo tuvo dos entregas para PSOne en 1998-1999 y que se podría recuperar perfectamente en forma de remake, dado lo bien que ha aguantado el paso del tiempo el género de las plataformas 2D. Un ejemplo es *Oddworld: Abe's Odyssey*, recuperado hace unos años desde la misma consola con la revisión *New 'n' Tasty*.

Quizás no tenga el tirón de Crash o Sir Daniel Fortesque, pero este cavernícola rompió corazones y su cabellera rosada luciría como recién peinada en HD.

NINTENDO

Dada su longevidad, la Gran N tiene fama de sobreexplotar sus sagas, pero no es verdad: las más populares se reinventan continuamente y las menos mediáticas... sólo se dejan ver de Pascuas a Ramos.





F-ZERO

Visto y no visto desde GameCube

Las naves supersónicas del Capitán Falcon y compañía son tan veloces que se escapan al ojo humano... al menos desde 2003-2004, que fue cuando se lanzaron las últimas entregas de *F-Zero*, para GameCube (*GX*), recreativas (*AX*) y Game Boy Advance (*Climax*, éste sólo en Japón). Considerada de culto desde su debut en SNES, esta saga de naves hiperveloces capaces de desafiar a la gravedad se fue superando con cada entrega hasta llegar a la de GameCube, que firmó la mismísima Sega, una vez aparcadas las rencillas con Nintendo, con el genio Toshihiro Nagoshi, veterano de *Daytona USA*, como productor. Sería justo y necesario renovar esa alianza o, en su defecto, encargarle una nueva entrega a Sumo Digital, que ya demostró su maestría para la velocidad arcade con *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, o a Shin'en, que lanzó en Wii U y Switch *Fast Racing Neo*, un notable clon de *F-Zero*.

Y no es la única saga de velocidad que Nintendo tiene en cuarentena. *Wave Race*, *1080° Snowboarding* o *Excitebike* claman por una oportunidad para demostrar que hay carreras más allá de *Mario Kart*.





STAR FOX ADVENTURES

La última herencia recibida de Rare

La saga *Star Fox* en su vertiente de shooter espacial no está aparcada (tuvimos *Star Fox Zero* para Wii U en 2016 y *Star Fox 2* para SNES Mini en 2017)... pero otro cantar es la vertiente *Adventures*, que tuvo una única entrega para GameCube, en 2002. Dicho spin-off lo firmó Rare, como último legado exclusivo para una consola de Nintendo antes de ser adquirida por Microsoft. Desde entonces, no hemos vuelto a ver a Fox McCloud en plan explorador o guerrero, y sería muy grato verlo de vuelta... igual que a un Donkey Kong 3D, otra patata caliente que nadie ha querido probar después de Rare.









LUIGI'S MANSION

Agárrame esos fantasmas, so miedica

Es la saga más reciente de todas las que hemos incluido en este reportaje, sí, pero, con la tontería, ya han pasado cinco años desde que *Luigi's Mansion 2* viera la luz en 3DS, en 2013, y dieciséis desde que el original acompañara el estreno de GameCube, allá por 2002. Es hora de que el Profesor Fesor haga un nuevo succionaentes capaz de aspirar a los fantasmones que pueda alumbrar Switch. Viendo lo que ha hecho Nintendo con dos juegos tridimensionales como *Super Mario Odyssey* y *Zelda: Breath of the Wild*, se nos hace la boca agua de pensar en esta aventura, que tiene muchos visos de hacerse realidad tarde o temprano. No en vano, se desconoce en qué está trabajando ahora mismo Next Level Games, el estudio responsable de la segunda entrega, o incluso Retro Studios. Tampoco haríamos ascos a un *Wario Land* o a un *Kid Icarus*. No será por potencial repertorio nintendero del que echar mano...





ETERNAL DARKNESS

Nada es para siempre, ni siquiera la oscuridad

Nintendo sigue renovando sus derechos de manera periódica, lo que deja una rendija de esperanza, pero ya ha llovido desde que *Eternal Darkness* nos acongojara en GameCube allá por 2002. Para más inri, el estudio que lo desarrolló, Silicon Knights, cerró sus puertas hace unos años, tras el fiasco de *Too Human*. En 2013, se lanzó un Kickstarter para realizar un sucesor espiritual, *Shadow of the Eternals*, pero la cosa no llegó a buen puerto. Será difícil volver a ver en el mundo de los vivos a este clásico, pero sería una forma de reforzar el catálogo adulto de Switch, falto de exclusivas que luzcan un Pegi +18 (*Bayonetta 2+1* acaba de inaugurar ese pabellón).







GOLDEN SUN

Rol alumbrado en el país del sol naciente





El rol siempre ha jugado un papel importante en las consolas de Nintendo, sobre todo en SNES y en las portátiles. En la era de Game Boy Advance, uno de los mayores descubrimientos fue *Golden Sun*, que tuvo dos entregas en 2001 y 2002, a las que seguiría otra más en DS, en 2010. Desde entonces, no se ha vuelto a saber nada de la saga, pues sus desarrolladores, Camelot Software, han estado más centrados en el género deportivo, con series como *Mario Golf*, *Mario Tennis* o *Mario Sports Superstars*. Igual que tantos otros RPG actuales que combinan una jugabilidad clásica con gráficos modernos, no sería difícil adaptarlo a estos tiempos, si bien es cierto que Nintendo tendrá cubierto ese flanco con una exclusiva second party como será *Project Octopath Traveler*. También *Earthbound*, *Baten Kaitos* o el más estratégico *Advanced Wars* se prestarían a la resurrección.

MICROSOFT

Pese a haber sido la última en unirse a la fiesta, Microsoft acumula un generoso bagaje de sagas propias, varias de las cuales brillaron en Xbox y Xbox 360, para luego caer en el baúl de los recuerdos.

PROJECT GOTHAM RACING

Carreras estilosas en las mejores ciudades virtuales de la historia

Antes que *Forza*, la saga de velocidad icónica de Microsoft fue *Project Gotham Racing*. Entre 2001 y 2007, salieron cuatro entregas, con el privilegio para Bizarre Creations de que la primera y la tercera fueron las abanderadas técnicas de Xbox y Xbox 360. Por desgracia, MS puso todos los huevos en la cesta de *Forza*, a la que su carácter anual empieza a pasarle factura, pese a su calidad. Sería interesante darle un período sabático y volver a apostar por *PGR*. Bizarre ya no existe, pero muchos veteranos de la saga forman parte ahora de Playground Games, el estudio responsable de los increíbles *Forza Horizon*, cuya jugabilidad es muy similar (tanto por sensaciones como por los kudos que premian el estilo), por lo que se les podría hacer a ellos el encargo. Si habéis visto los circuitos de Praga o Río en los últimos *Forza Motorsport*, os haréis una idea de lo brutal que podría ser ese juego de carreras en ciudades famosas. Si no, abogamos por que el hipotético *Forza Horizon 4* se ambiente en Japón, como se rumorea, y su mundo abierto esté erigido alrededor de una gigantesca recreación de Tokio...







LOST ODYSSEY

Rol para el recuerdo

Tras salir de Square Enix, Hironobu Sakaguchi, padre de *Final Fantasy*, fundó su propio estudio, Mistwalker, en una época en que Microsoft aún luchaba por conquistar al peculiar público japonés. Para ello, le encargó primero *Blue Dragon* y, más tarde, *Lost Odyssey*, lanzado en 2008 y convertido en una obra de culto, con su milenaria y "familiar" historia, que incluía una serie de relatos que llegaban muy dentro. Es difícil que veamos otra entrega, pues, hoy por hoy, el estudio está centrado en el desarrollo para móviles, pero Sakaguchi ha afirmado que, algún día, le gustaría volver a trabajar para consolas.



ALAN WAKE

Un escritor con la hoja en blanco luminoso



Tras brillar con *Max Payne*, Remedy Entertainment volvió a sorprendernos en 2010 con *Alan Wake*, uno de los mejores juegos del catálogo de Xbox 360, en el que conocíamos a un escritor atormentado que vivía una aventura de pesadilla en un pueblo perdido, con una jugabilidad muy particular, vinculada a la luz de una linterna que permitía derrotar a engendros con forma de sombra. Aquí, hay una peculiaridad, y es que es Remedy quien tiene los derechos de la saga, y no Microsoft, con el añadido de que el estudio finlandés es independiente (de hecho, su próximo proyecto, de nombre en clave *P7*, será multiplataforma). En todo caso, su mandamás, Sam Lake, ha dicho que, aunque sigue teniendo en mente la saga, no va a haber una secuela a corto plazo, si bien el estudio tiene otro segundo juego en desarrollo...



FABLE

Cancelada... ¿para volver con fuerzas renovadas?

Nacida en la primera Xbox, la saga *Fable* fue uno de los primeros estandartes de Microsoft, pero, sin contar *Anniversary*, la remasterización para 360 de la primera entrega, lleva en el dique seco desde 2010. Había una entrega en desarrollo para Xbox One, *Legends*, que iba a ser free-to-play, pero fue cancelado y Lionhead Studios cerró. Sin embargo, un rumor reciente apunta a que Playground Games traerá la saga de vuelta con una vuelta de tuerca que ampliaría su planteamiento rolero de hacer el bien o el mal con mecánicas de mundo abierto. Otra saga interrumpida en One que nos gustaría ver de vuelta es *D4*, de la que Swery sólo pudo lanzar el primer episodio.



BANJO-KAZOOIE

Un dúo muy bien avenido

Rare trabajó largo tiempo para Nintendo, pero tuvo la visión para quedarse los derechos de sus creaciones originales, como *Perfect Dark*, *Conker*, *Jet Force Gemini* o, sobre todo, *Banjo-Kazooie*. Al ser adquirido por Microsoft, el estudio británico aprovechó para hacer una nueva aventura del oso y el ave, *Baches y cachivaches*, pero salió rana, y eso fue en 2008. Desde entonces, no ha habido ni rastro de ellos, pero extrabajadores de Rare ya han demostrado que la fórmula sigue vigente con el genial *Yooka-Laylee*.

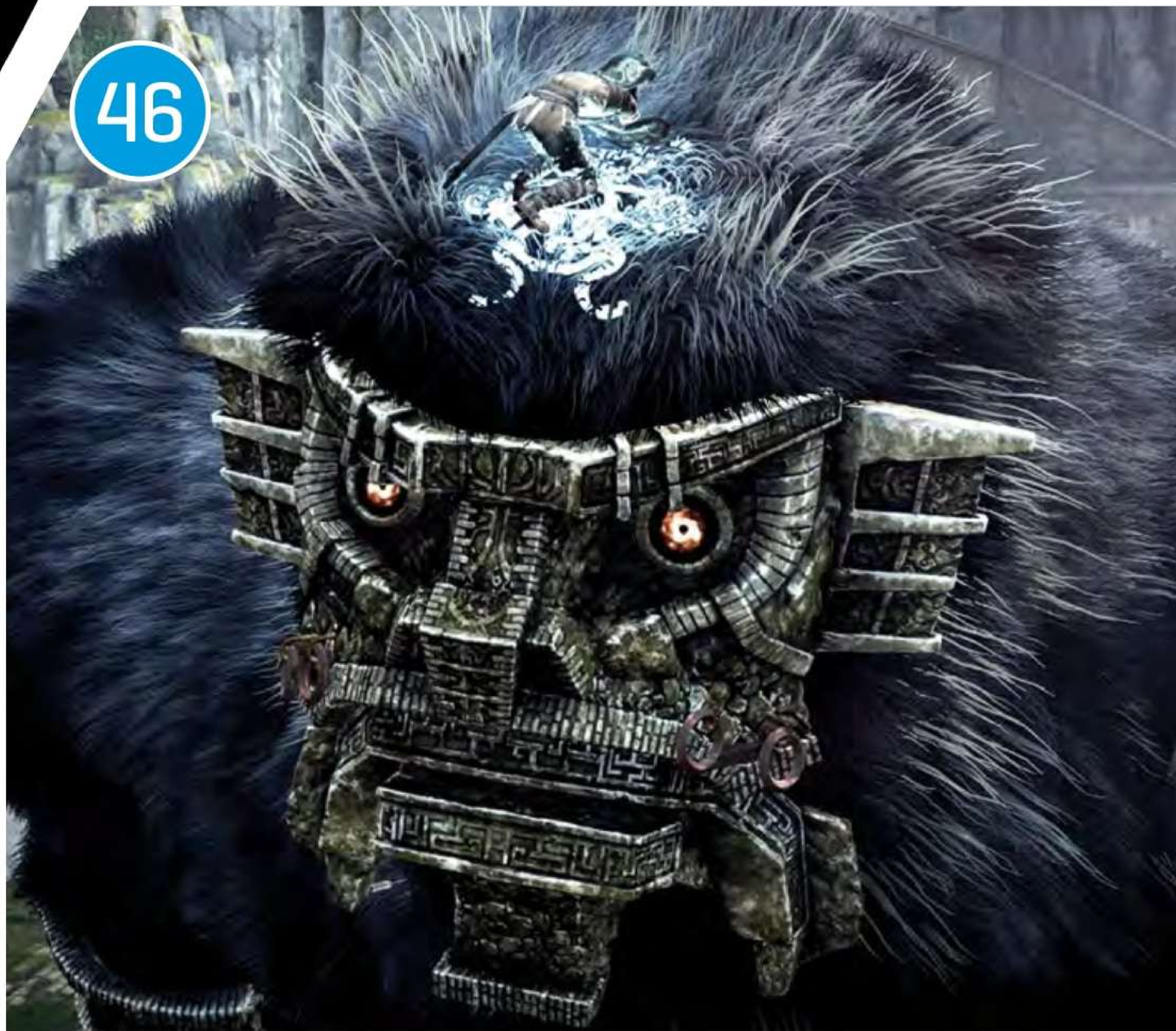






ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



SHADOW OF THE COLOSSUS

El clásico de Fumito Ueda vuelve en forma de remake, sin perder ni un ápice de toda la magia que desplegó en PS2



BAYONETTA 2+1

También la bruja de Platinum Games contraataca en Switch con la remasterización de dos hack and slash inmortales



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

 www.facebook.com/hobbyconsolas  @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES







Shadow of the Colossus

CUANDO "COLOSAL" SE QUEDA PEQUEÑO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Bluepoint Games

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Muy pocos títulos consiguen pasar a la historia por plantear un concepto y estilo de juego únicos. Eso fue justo lo que hizo *Shadow of the Colossus* en 2006, en PS2, una aventura que nos enfrentaba a unas criaturas gigantescas con mecánicas e ideas tremendamente originales. Era una idea tan ambiciosa que la 128 bits de Sony se las veía y deseaba para moverla con soltura...

Ahora, doce años después, los maestros del remaster, Bluepoint Games, han cogido por banda esta obra maestra del Team ICO y la han rehecho de cero. Pero tranquilos, que aquí rehacer no ha implicado meterse con las tijeras podadoras hasta la cocina. Dado que *SotC* es un juego de culto, el trabajo con el remake se ha centrado en mejorar todo aquello que era mejorable (gráficos, bugs, ajustes en la IA...), pero sin ánimo de alterar los recuerdos que muchos de nosotros teníamos del juego. ¿Y lo han conseguido? Vamos a verlo.

El juego de PS2, al día

Aunque el término "remake" podría invitar al equívoco, lo cierto es que la base de *SotC* en PS4 es la misma que vimos en PS2. Así, en la piel de Wander, nos internamos en una tierra prohibida con el único fin de traer de vuelta el alma de una joven inerte. Un poderoso ser, conocido como Dormin, nos revela que, para poder cumplir nuestro cometido, tendremos que acabar con las dieciséis enormes criaturas, los Colosos del título, que habitan en esa tierra.

Así, con la escueta ayuda de una espada, un arco y nuestra yegua Agro, nos internaremos en esta tierra olvidada para localizar y abatir a estos Colosos en un orden prefijado (aunque es un mundo abierto, no tenemos libertad para elegir el orden). La gracia está en que las pistas para encontrarlos son mínimas, y sólo nuestra espada, expuesta al sol, indica la dirección en la que se encuentra nuestro objetivo. Cómo llegar hasta ese punto es cosa nuestra, pero casi siempre implica galopar a lomos de Agro, superar alguna zona plataformera o realizar acciones como nadar. En este sentido, es una aventura "pura", y se disfruta mucho más sin ayuda de guías, dando cada nuevo paso por nosotros mismos.

Una vez alcanzada la zona en cuestión, irrumpirá el Coloso, que, en realidad, es un puzle "vivo" con mecánicas únicas. Los hay voladores, acuáticos, terrestres, grandes como un edificio, pequeños como un toro... pero todos con ideas únicas que los hacen especiales. En descubrir cómo subirnos a ellos y explotar sus debilidades reside la gracia del puzle y, de nuevo, descubrirlo por uno mismo resulta infinitamente más satisfactorio. Después, sólo quedará hundir nuestro acero en sus sellos, o puntos débiles, hasta agotar su barra de vida. Son ideas y conceptos que han intentado copiar otros juegos, como *Castlevania Lords of Shadow* o *Dragon's Dogma*, aunque el resultado siempre ha sido menos satisfactorio que en la obra maestra del Team ICO. »

LA CONDICIÓN DE "CLÁSICO DE CULTO" SE REVALIDA CON UN REMAKE QUE RESPETA PROFUNDAMENTE LA ESENCIA JUGABLE Y PULE LA PARCELA TÉCNICA

La escala, la sensación de ser hormigas frente a enemigos gigantescos, sigue sorprendiendo como el primer día.



LO MEJOR

Todos los cambios técnicos y las mejoras visuales lo ponen acorde a las superproducciones actuales. La banda sonora sigue siendo magistral. Los añadidos jugables, como las monedas.

LO PEOR

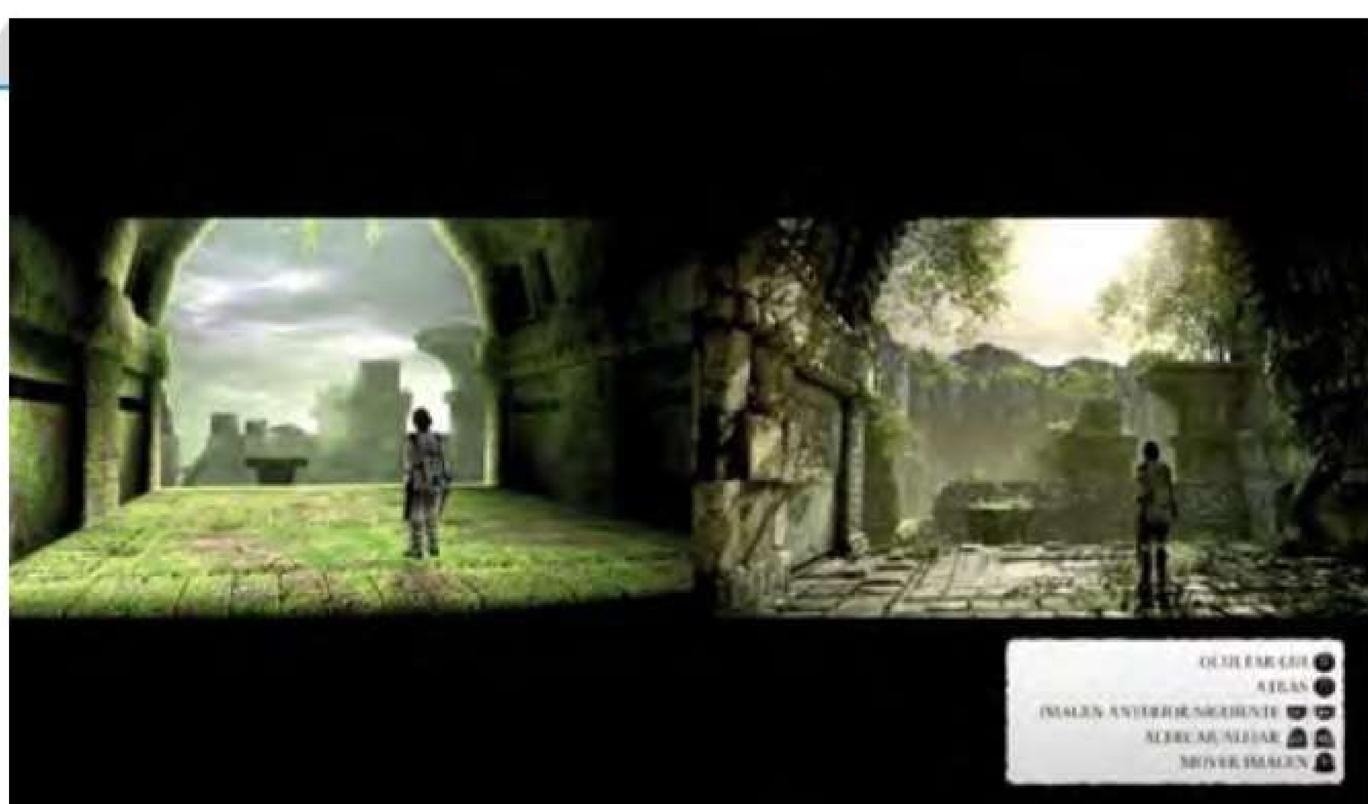
Conocer el juego por anteriores versiones le resta atractivo. Hay un popping evidente para generar la flora más cercana. Que sólo se mueva a 60 fps si juegas con PS4 Pro.

Descubrir cómo llegar a los Colosos y, después, cómo derrotarlos sigue siendo la esencia de esta aventura única en su especie.





Efectos ambientales como la lluvia o el polvo no afectan al rendimiento del juego, que se mantiene estable a 30 fps (o 60 fps en PS4 Pro).



Entre los extras, hay material muy interesante, como una galería que incluso recoge imágenes comparativas entre PS2 y PS4...



Aunque no es un juego de mundo abierto propiamente dicho, hay coleccionables, como estos altares, cazar lagartijas o recolectar fruta.

» Este esquema general (mundo abierto con dieciséis colosos, mecánicas para derrotarlos...) es el que sigue latiendo intacto en este remake para PS4. Lo que cambia es la parcela técnica que lo sustenta, que es infinitamente superior. El escenario está mucho más recargado de vegetación y detalle (e incluso presenta algunas nuevas zonas), sin entrar en los efectos de luz, mucho más contundentes y efectivos, o los propios Colosos, que en PS4 despliegan más detalle en aspectos como el pelaje (que reacciona de forma realista a las sacudidas con las que intentan deshacerse de nosotros). El juego luce especialmente bien en PS4 Pro, donde cuenta con un modo cinematográfico (gráficos reescalados a 4K y 30 fps) y, sobre todo, en modo rendimiento, donde se mueve a unos constantes 60 fps, que, sin duda, es como más se disfruta la experiencia (en la PS4 normal o Slim, se mueve a 30 fps constantes). De verdad, el juego luce impresionante.

La huella de Bluepoint Games

El estudio no se ha parado ahí, y también ha metido mano en otros detalles, como los fallos de IA o tirones de cámara que tenían anteriores versiones del juego, como el remaster de PS3. También ha revisado el control, con cuatro modos distintos (desde el origi-

EL REMAKE DE SOTC PODRÍA PASAR SIN PROBLEMAS COMO JUEGO DE NUEVA CREACIÓN PARA PS4: ES IMPRESIONANTE

LAS SEIS CLAVES DE UN GRAN REMAKE

Para su estreno en PS4, Shadow of the Colossus ha pasado por un "lifting" integral, del que ha salido muy bien parado... y no sólo en lo técnico y lo visual. Bluepoint Games ha dado una lección magistral de cómo deben "remakearse" juegos de culto.



Hecho de cero. Toda la parcela visual (escenarios, personajes, efectos de luz, efectos ambientales...) se han hecho de cero. El resultado es un juego que no desentona, para nada, con la calidad de los exclusivos de PS4, lo juegues en 4K o en 1080p.



Modo Foto. Si lo activas, basta con pulsar abajo en la cruceta para detener la acción y jugar con distintos filtros, alternar entre la perspectiva de Wander o Agro, cambiar el brillo y el contraste, el campo de visión, el zoom o incluso poner la cámara vertical.



Nuevo coleccionable. Aparte de las lagartijas, las frutas y los altares, se ha introducido un nuevo tipo de coleccionable, consistente en 79 monedas que son un guiño a un fan y que conceden acceso a una cámara secreta, dentro de la cual aguarda un tesoro.



Nuevas opciones. La dificultad "Difícil" está disponible de inicio (en PS2, había que acabar la aventura) y, al terminar el juego, desbloqueamos nuevos modos, como Nuevo Juego + y Espejo, donde vemos el mundo como si se reflejara en un espejo.



Máxima fluidez. Fue uno de los aspectos más criticados del original de PS2 y, aquí, juegues en la consola que juegues, apenas notarás ralentizaciones. En PS4 Pro, hasta 60 fps estables; en el resto de modelos, 30 fps fijos durante toda la partida.



Nuevos trofeos. Se ha incluido uno que es un pequeño guiño a un hacker que dedicó mucho tiempo a bucear en el código del juego y que descubrió secretos inconfesables, aparte de otros cuantos dedicados a algunas de las novedades del remake...

nal de PS2 a uno nuevo, con versiones intermedias), aunque las animaciones de Wander y el durete control a lomos de Agro se han dejado tal cual, para que sea fiel a la experiencia original. Incluso están presentes el modo Contrarreloj (acabar con cada Coloso en un tiempo límite, sin mejoras de ningún tipo) o el modo Reminiscencia, para volver a enfrentarnos a los Colosos.

Sólo con estos detalles, el remake ya sería más que notable, pero Bluepoint no ha parado ahí y, bajo la supervisión del Team ICO, ha añadido nuevos elementos y opciones que, sin duda, harán las delicias tanto de los fans del juego original como de aquéllos que lo prueben por primera vez. No faltan el ya imprescindible modo Foto para inmortalizar los mejores momentos, galerías de arte con bocetos, diseños e imágenes comparativas entre la versión de PS2 y la de PS4 o, incluso, guiños y referencias a *ICO* y *The Last Guardian*,



OPINIÓN

SotC sigue siendo una aventura tan única como especial, que, con el remake, se pone al día en lo técnico, manteniendo intacto todo lo demás. Su planteamiento jugable es tan único, y los añadidos tan atractivos, que lo hayas jugado o no, el remake para PS4 se presenta como un suculento plato al que es difícil resistirse.

93

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

los otros grandes juegos del Team ICO. Incluso se han añadido opciones como Nuevo Juego + o un modo Espejo, que altera la forma en la que recorremos el mundo (todo lo que estaba a la izquierda ahora está a la derecha). No contento con eso, aparte de los coleccionables que ofrecía el original (lagartijas para aumentar nuestra resistencia, frutas para aumentar nuestra barra de vida o altares donde rezar y guardar la partida), Bluepoint ha introducido un nuevo coleccionable, unas monedas que sirven para abrir una cámara que es un guiño a un youtuber que exprimió todos los secretos del original de PS2.

Una nueva obra maestra

Todos estos cambios y añadidos ayudan a forjar la experiencia definitiva de este clásico, una joya que sigue siendo única en su especie y que, gracias a su renovado apartado técnico, parece un juego creado para PS4. Añade una banda sonora única e inolvidable, y una dramática historia que te tocará la fibra sensible, y el resultado es un juego de los que ya no hay. Es un fuera de serie que, doce años después, nos ha vuelto a dejar sin palabras, esta vez poniendo en pantalla un espectáculo único. Si no lo jugaste en su día, o en PS3, hazte un favor: pocas veces se saborea una joya tan única, sorprendente y satisfactoria como *Shadow of the Colossus*.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ezio Auditore da Firence

"La obra maestra de Team ICO sin discusión, y eso que ICO y The Last Guardian me encantaron y me parecen mágicos. Hora de revivir esta aventura única."

WEB Ciberpunki

"Que la PS4 normal no consiga echar a andar el remake de un juego de PS2 a 60 fps (no es el único) duele, y mucho"



El elenco de animaciones de la bruja quita la respiración. Eliminar enemigos con estilo es lo más importante.

Bayonetta 2+1

LA BRUJA MÁS LETAL Y SEDUCTORA CONQUISTA SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Platinum Games

DISTRIBUIDOR Nintendo

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

En 2009-2010, Platinum Games, padres de juegos como *NieR Automata* o *Vanquish,* lanzaron un hack and slash que marcó época, al que siguió una secuela fabulosa para Wii U. Ahora, ambos regresan en Switch para hechizarnos antes de la tercera entrega.

Luz, Oscuridad y Caos son los tres pilares del universo. Del Caos, surgió la humanidad. La Luz la guardan los Sabios de Lumen y la Oscuridad, las Brujas de Umbra. El equilibrio entre los clanes era esencial, pero el amor entre un sabio y una bruja provocó que todo se tambaleara. Ahora, 500 años después, Bayonetta, una de las Brujas de Umbra, debe restaurar el equilibrio. Aunque la historia de ambos juegos no es demasiado profunda, consigue que mantengamos el interés de principio a fin, gracias a unas cinemáticas ejecutadas con mimo (y mucho estilo). *Bayonetta 2* es una secuela directa y resulta bastante más interesante, gracias al tratamiento de todos los personajes, y no sólo de Bayonetta, pero lo que nos hará devorar ambas entregas son los enfrentamientos.

Baila, Bayonetta

La seña de identidad de ambos juegos es el combate. Hideki Kamiya, director de *Bayonetta*, declaró que tenía como objetivo que los jugadores se expresaran mediante el combate. Y vaya si lo consiguió. Los combos, en ambos juegos, se cuentan por decenas y permiten que realicemos un gran abanico de ataques mediante las combinaciones de botones (uno para puños, otro para piernas y otro para pistolas), pero también gracias al tiempo que mantenemos pulsado cada botón. A esto se suma que tenemos varias armas disponibles (que iremos comprando gracias a los halos de los ángeles caídos), que podemos equipar de diferentes formas. Podemos poner unas escopetas en los tacones y un látigo en las manos, así como cuatro espadas, dos en los tacones y otras dos en las manos, para sembrar el caos. Esto hace que cada enfrentamiento sea diferente al anterior, ya que siempre estamos pro-

ES EL MISMO JUEGO, PERO EL COMBATE HARÁ QUE LO VOLVAMOS A DISFRUTAR COMO NUNCA... Y EN CUALQUIER PARTE



LO MEJOR

El combate sigue tan fresco, divertido y frenético como en 2010. El arte es una gozada y, visualmente, la segunda parte sigue impresionando. El rendimiento mejora respecto a la versión de Wii U.

LO PEOR

En comparación con el segundo, al primer *Bayonetta* le cuesta arrancar, lo que hace pesado el rejugarlo. Algunas caídas puntuales de rendimiento y necesitar dos Switch para el cooperativo.

Hay algunas fases "sobre raíles" que homenajean a diferentes juegos de Sega, como *Space Harrier*.





Podemos cambiar de trajes entre capítulos (sin tener los amiibo). No sólo es un cambio estético: añaden nuevas armas y sonidos temáticos.



En los dos juegos encontramos jefes gigantescos, pero *Bayonetta 2* nos los lanza a la cara cada dos por tres para que el ritmo no decaiga.

bando combos nuevos, algo que explota contra los jefes finales. Hay diferentes tipos de enemigos y, a medida que avance el juego, encontraremos más y más jefes, que permiten que desatemos el arte destructivo de la bruja. Los enemigos más poderosos cuentan con barras de vida que tienen diferentes fases y que marcan los patrones de ataque que debemos aprender para esquivar y contraatacar. Hablando de la esquiva, es casi tan importante como el ataque. Contamos con un botón para esquivar que nos permite eludir los tajos enemigos y que activa una especie de tiempo bala si lo pulsamos justo en el último momento. Este "tiempo brujo" permite que golpeemos a placer a los enemigos durante unos segundos. Por otro lado, además del combate en tierra, tenemos varias fases en las que se juega de manera algo diferente y que contribuyen a crear un ritmo espectacular.



OPINIÓN

Por Alejandro Alcolea @Lherot

Sorprende jugar a *Bayonetta* en 2018 y comprobar lo bien que ha envejecido el combate. Sigue siendo frenético, complicado de dominar y, sobre todo, muy divertido. La secuela mejora todos los apartados y es una auténtica gozada jugar dos de los mejores juegos de acción donde y cuando queramos.

92

Esta versión para Switch, además del uso de amiibo para conseguir dinero y objetos, tiene cooperativo en *Bayonetta 2* (online o local con dos consolas) y nos permite cambiar de trajes y, por si fuera poco, controlar a la bruja con controles táctiles que adaptan el juego a otro tipo de público.

Eternamente joven

Los años no pasan en balde, algo que se nota en el primer *Bayonetta*, que cuenta con una paleta de colores muy apagada. El arte, sin embargo, sigue siendo fabuloso, y todo esto se potencia en *Bayonetta 2*, mucho más colorido y con una escala de enemigos realmente impresionante. El rendimiento, además, mejora respecto a la versión de Wii U. La banda sonora es tan atractiva como siempre, y los dos juegos cuentan con el doblaje original en inglés y las voces en japonés que se añadieron en Wii U.

Bayonetta 2+1 es inolvidable y es una gozada poder jugar donde queramos. Cada juego dura unas diez horas, pero son muy rejugables, gracias a multitud de secretos y a un combate divino. Os recomendamos el pack que se vende en físico (aunque el primer *Bayonetta* sea una descarga), pero, si sólo os interesa la segunda entrega, podéis comprarla en la eShop a 49,99 €.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Cyberdine4

"El primero me lo pasé en 360. Me gustó, pero no probé el segundo aun teniendo Wii U. Caerá el día de salida. Es una saga capaz de mirar de tú a tú al mismísimo Dante."

Javi3r AO

"Vanquish es un juegazo, pero, para mí, Bayonetta está por delante y Bayonetta 2, ni os cuento. Me estoy planteando hacerme con una Wii U o una Switch sólo para jugarlos."



Madeline, una chica pelirroja, es la protagonista de esta aventura de plataformas en 2D de apariencia retro.

Celeste

UNA INTENSA ESCALADA REPLETA DE EMOCIONES

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Plataformas

DESARROLLADOR Matt Makes Games

DISTRIBUIDOR Matt Makes Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 3

Tan sólo cuatro días. Ése es el tiempo que necesitaron los desarrolladores independientes Matt Thorson y Noel Berry para crear el prototipo de *Celeste*, que se dejó ver por primera vez en una "game jam", o reunión de creadores.

Lo que nos llega ahora es una versión mejorada y expandida de aquellos 30 niveles iniciales programados para Pico-8, una consola virtual para PC con las limitaciones propias de la época de los 8 bits. ¿El resultado de este proceso? Simplemente, uno de los mejores juegos de plataformas en 2D que ha acogido esta generación de consolas. Y lo más meritorio de todo es que consigue serlo manteniendo inalterado el concepto original ideado por sus dos creadores en tiempo récord. La base no es otra que la de un plataformas en 2D de estilo retro, en el que tenemos que superar una sucesión de niveles estáticos, algo que no parece demasiado original. Pero, entonces, ¿qué hace de *Celeste* un título tan especial y distinto a los demás?

Escalando las dificultades

Lo primero que sorprende de *Celeste*, además de su acertado aspecto de corte retro, es un fuerte e inesperado componente narrativo. Al inicio del juego, comprobamos que Madeline, la niña protagonista, tiene un único anhelo: escalar la montaña Celeste hasta su cima. Su determinación es inquebrantable; está dispuesta a todo por lograrlo, e ignora por completo las advertencias de peligro de los pintorescos habitantes que pueblan la montaña. Pero, ¿qué motiva a la niña a actuar así? Es a través de estas conversaciones, situadas en momentos clave, como desgranamos parte de una historia de superación que transmite un precioso mensaje. La otra mitad, la más importante, nos toca descubrirla jugando. Y es aquí donde *Celeste* brilla con más luz aún. Bastan tres movimientos (salto, escalada e impulso, o "dash") para que cada nivel del juego se convierta en un atractivo y dificilísimo reto. La "culpa" de esto la tiene una curva de dificultad ajustadísima, pero que nunca nos pone

LA DIFICULTAD ES ELEVADÍSIMA, PERO EN NINGÚN MOMENTO SE TRADUCE EN FRUSTRACIÓN PARA EL JUGADOR

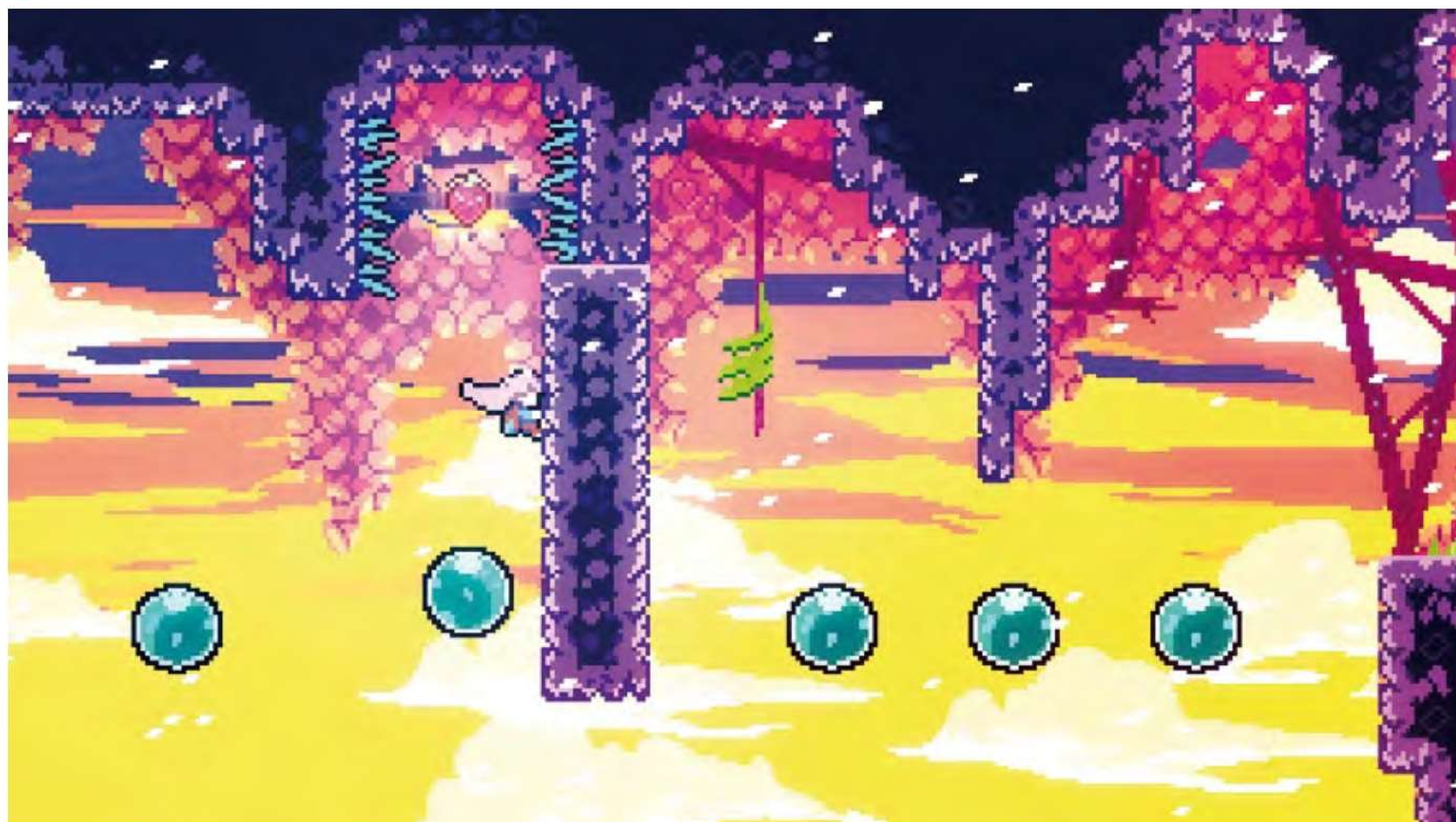
LO MEJOR

El diseño de niveles es excepcional y la curva de dificultad está muy bien integrada. La historia emociona y el plano artístico crea una genial atmósfera, a pesar de la sencillez de su gráficos.

LO PEOR

La dificultad, aunque aumenta poco a poco, es muy alta desde los primeros niveles, lo que puede echar para atrás a aquéllos a los que no les guste repetir una y otra vez las mismas acciones.

Todas las fases son estáticas y están repletas de saltos, trampas y coleccionables. Superarlas todas es un auténtico reto.





La historia sorprende por su gran profundidad y por el emotivo mensaje que, poco a poco, con el paso de los capítulos, vamos desgranando.



El modo asistencia nos permite rebajar la dificultad activando distintas ayudas, como invencibilidad absoluta.

las cosas fáciles. Cada fase incluye diferentes elementos, como trampas, plataformas u objetos con los que interactuar. La clave es, por tanto, encadenar los movimientos de Madeline para superar todos los escollos que nos encontramos y, finalmente, hallar la salida de los estáticos escenarios.

Sólo para los más hábiles

Esta mecánica, que hemos visto hasta la saciedad en otros títulos, alcanza en *Celeste* un nivel exquisito. Y esto se debe a un impecable diseño de las más de 600 "pantallas" que componen la aventura. Gran parte de ellas, tras un primer vistazo, parecen casi imposibles de superar. Nunca lo son, pero sí exigen que nuestra habilidad con el mando sea casi milimétrica. Esta situación hace que fallemos una y otra vez (en nuestra partida, hemos acumulado más de 1.500 muertes), pero está todo tan bien pensado que nunca sentimos frustración. Al revés, este "ensayo y error" se siente como un aprendizaje; un ejercicio que, cuando por fin conseguimos dominar y superar, transmite una inmensa satisfacción. Esta intensidad se mantiene durante toda la aventura, que ronda las cinco horas de duración si no nos detenemos a recoger los coleccionables. Hay un gran número de ellos, la mayoría sin efectos en la jugabilidad, aunque existen unos cassetes escurridizos que dan acceso a versiones alternativas, y aún más difíciles, de los niveles, e incluso un objeto especial que desbloquea la versión Pico-8 del juego. Hallar todo lo que esconde *Celeste* es una tarea muy complicada, por lo que, si sois completistas, preparaos para un reto de los de verdad. Si, por el contrario, os amedrenta tanta exigencia, el juego incluye un modo ayuda que facilita mucho las cosas, pero que le hace perder gran parte del encanto a este plano universo, que se nos muestra a través de unos sencillos, pero artísticamente muy trabajados, entornos y personajes pixelados. Como la propia Madeline, *Celeste* es un juego que, con muy poco, logra transmitir grandes cosas. Y una de ellas es demostrarnos que, aún hoy en día, las plataformas en 2D pueden seguir siendo pura magia.

Por **David Alonso** @Davealonsoh



OPINIÓN

Celeste es una de esas joyas que, cada vez más a menudo, nos regalan los desarrolladores independientes. Impecable en todos sus apartados, se trata de un plataformas en 2D divertidísimo, con una dificultad endiablada y un mensaje de los que dejan huella. Es indispensable si os gusta el género.

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB presiexpress

"No me extraña que la plataforma en la que más ha vendido Celeste sea Switch. Es un juego excelente y, pudiendo elegir, mucha gente prefiere jugarlo de manera portátil."

@SheikThatBody

"He pillado Celeste para Switch y menudo pedazo de juego, y encima con la comodidad que te brinda la consola... Una maravilla del plataformeo y una historia muy bien llevada."



Bohemia es un enorme mundo abierto por el que podemos viajar a caballo y en primera persona: aldeas, bosques y castillos medievales nos aguardan.

Kingdom Come Deliverance

DE DÍA, DE LA NOBLEZA; DE NOCHE, DEL PUEBLO LLANO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Warhorse Studios (Deep Silver)

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,90€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Imaginad un RPG de la envergadura de *Skyrim* o *The Witcher 3*. Ahora, imagináoslo hecho por un estudio pequeño tras una campaña de Kickstarter. El resultado es *Kingdom Come Deliverance*, un juego tan ambicioso y plagado de ideas originales como tambaleante en su ejecución.

Firmado por los checos Warhorse Studios y apadrinado por Deep Silver, hablamos de un título realmente particular, que es, al mismo tiempo, noble y plebeyo, ángel y demonio, luz y oscuridad, cal y arena. Su aridez hace que no sea para todo el mundo; sin embargo, es tan aguerrido en lo que hace que bien se merece una oportunidad si se es muy fan del género y se está dispuesto a aceptar sus fallos.

A diferencia de los típicos RPG fantásticos, éste es un juego tremendamente realista. Tanto que parte de hechos históricos acontecidos en Bohemia en 1403, cuando, tras la muerte del emperador Carlos IV, sus hijos Wenceslao y Segismundo se enfrascaron en una guerra civil por el control del Sacro Imperio. Nosotros encarnamos a Henry, un humilde herrero que se ve obligado a huir de su aldea y que acaba al servicio de un caudillo militar. La historia dura más de 40 horas y tiene un arranque muy lento, pero, poco a poco, vamos conociendo a decenas de personajes con un carisma inmenso, que reflejan muy bien la sociedad estamental de la época o la relevancia de la religión cristiana, a la que se le dan algunos palos. Por ejemplo, hay una escena de un sermón en una iglesia que es de lo mejor de la generación. La ambientación es de matrícula de honor.

El bien y el mal en el medievo

La toma de decisiones es la otra gran fortaleza del juego, e influye decisivamente en los acontecimientos. Por un lado, en muchos de los diálogos, tenemos varias opciones de respuesta y, además de por lo que digamos, los interlocutores nos juzgarán por nuestra vestimenta o nuestro aseo. Por otro lado, hasta la más mínima decisión de cómo actuar puede tener consecuencias en el futuro. Por ejemplo, si debe-

> ES UN RPG AL QUE HAY QUE APLAUDIRLE SU ARTESANÍA: CUAL CRISTAL DE BOHEMIA, ES FRÁGIL, PERO MUY BELLO



LO MEJOR

La ambientación realista en la Edad Media y los temas que abarca. El carisma de los personajes. La toma de decisiones tiene verdaderas consecuencias. La genialidad de algunas escenas.

LO PEOR

El combate quiere ser tan realista que resulta tosco y no se disfruta en absoluto. La interfaz es engorrosa y muy poco intuitiva. Los altibajos técnicos, con una cámara revoltosa, texturas "vagas"...

En los diálogos, no sólo importa lo que digamos, sino también cómo vestimos o si vamos aseados.





El juego no está hecho para impacientes. Hay muchas mecánicas que interiorizar, y ni los menús ni los tutoriales son particularmente amables.



Cuando atacamos un campamento enemigo, nos arropan otros soldados que, por suerte, hacen parte del trabajo más sucio.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

mos dinero a otro personaje, puede que, en el futuro y por sorpresa, nos envíe a unos matones a saldar la deuda, en cuyo caso podremos pagarles sin rechistar, pedir una prórroga, matarlos... Del mismo modo, si nos asalta un bandido en un camino, podremos acabar con su vida y robárselo todo, cobrarle por la absolución, dejar que se vaya sin condiciones... Podemos ser unos santos o unos delincuentes, lo que hará que tengamos una reputación en cada pueblo.

Otro aspecto muy bien implementado es el del ciclo día-noche, ligado a la necesidad de comer y dormir, lo que afecta a las barras de salud y resistencia. El resto de personajes también tienen sus ciclos circadianos y, si vamos a buscarlos de noche, estarán en la cama. Además, hay que tener mucho cuidado con las heridas, pues, si caemos desde muy alto, podemos rompernos una pierna. Aprovechando la ambientación, hasta se han implementado cosas como tener que aprender a leer. Y la progresión de las habilidades no se basa en puntos de experiencia, sino que mejora a medida que las usamos.

Tosco como el acero sin pulir

Ahora bien, esas virtudes se ven oscurecidas por una jugabilidad hosca. *KCD* quiere ser tan realista (no olvidemos que somos un herrero pueblerino) que las partes de acción son un ejercicio de fe. Tanto el combate cuerpo a cuerpo como el tiro con arco son dolorosamente bruscos. Hay buenas ideas, como la de poder golpear con la espada en cinco direcciones, pero los duelos son frustrantes, pues cualquiera puede ensartarnos. La interfaz también es un horror, con iconos para activar sucesos que sólo se ven si estamos a un milímetro, un mapa poco intuitivo, un viaje rápido que de rápido tiene poco, guardado limitado, largos tiempos de carga... Y el uso de las ganzúas está roto.

En lo técnico, le falta un hervor. Los vídeos pregrabados se ven de lujo, y la BSO es excelente, pero hay bugs y ralentizaciones, escenarios y personajes presentan altibajos, la cámara baila...

Aun así, es un RPG al que hay que aplaudirle su artesanía. Cual cristal de Bohemia, es frágil, pero muy bello.



OPINIÓN

Es un RPG áspero donde los haya. Todo lo relativo al combate o la interfaz es un dolor de muelas, hay mecánicas hostiles y tampoco faltan los fallos técnicos... pero la ambientación medieval, el realismo y la toma de decisiones lo absuelven de la hoguera. No es para todo el mundo, pero es muy atrevido.

82

VUESTRA OPINIÓN

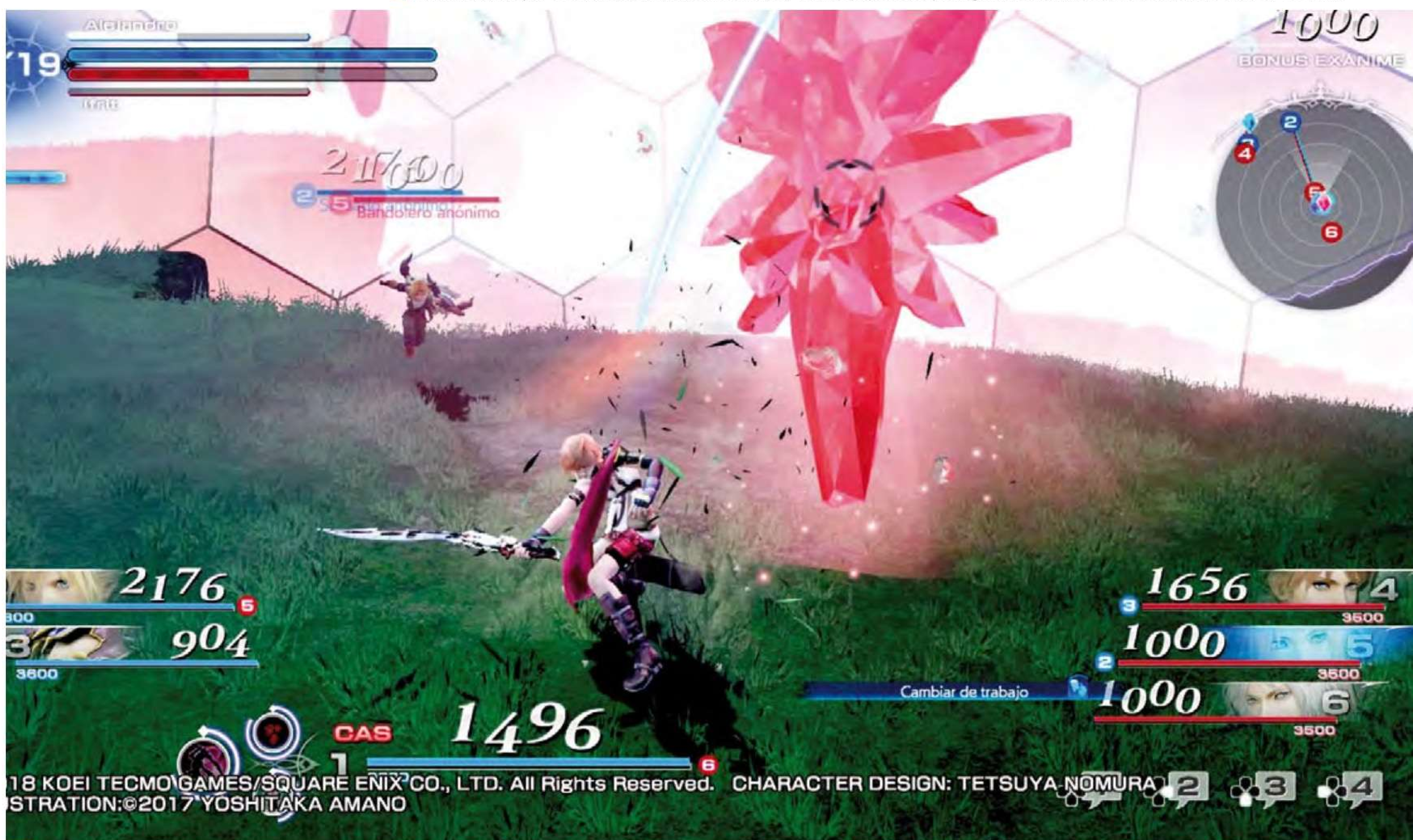
WEB maverik

"Me echa bastante para atrás ese sistema de combate tan profundo y realista. Eso de que un soldado cualquiera me pueda dar matarile no me hace mucha gracia."

WEB Zorro_azul

"Lo estoy jugando y he de decir que es una maravilla. El sistema de combate puede parecer tosco, pero es que realmente lo que estás haciendo es aprender a blandir una espada."

En las batallas por el núcleo, una de las novedades, cada equipo debe proteger su cristal mientras trata de destruir el del rival.



Dissidia Final Fantasy NT

EL COMBATE DEFINITIVO ENTRE EL BIEN Y EL MAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Lucha
DESARROLLADOR
Team Ninja
DISTRIBUIDOR
Square Enix
JUGADORES 1-6
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés
FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99 €
Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

Después de su paso por las recreativas japonesas, el Team Ninja traslada a PS4 este juego de lucha protagonizado por veintiocho héroes y villanos de *Final Fantasy*, que sirve como continuación de los sucesos de los *Dissidia* de PSP.

El cambio más destacable es que ahora es un juego de lucha por equipos. Podemos luchar uno contra uno o dos contra dos, pero está construido en torno a las batallas de tres contra tres, con un sistema de combate que es uno de sus puntos fuertes, gracias a la frescura de sus mecánicas. Olvidaos de ejecutar largos combos o de cambiar hábilmente entre personajes; aquí la clave está en el "timing", en encontrar el momento adecuado para atacar, lo que les da a las batallas un ritmo que consigue honrar sus raíces roleras sin sacrificar velocidad. Todos los golpes tienen un breve tiempo de recuperación donde quedamos expuestos. Vamos, que pulsar botones sin ton ni son sirve de poco. Además, cuando se ejecuta un combo al completo (de unos tres o cuatro golpes), el rival sale disparado por los aires. El atacante puede perseguirlo para tratar de continuar el combo, y el defensor puede recuperarse en el aire y prepararse. Para lograr combos continuados, o arrinconamos al rival contra las paredes del escenario o jugamos en equipo, lo que nos lleva a realizar maniobras avanzadas, como "cancels" para interrumpir combos y que un compañero inicie su propio ataque. Si jugamos en solitario, como sólo manejamos a un personaje y no podemos dar órdenes, es bastante difícil ejecutar estas acciones conjuntas. Por otro lado, al ser batallas rapidísimas y con seis personajes realizando ataques explosivos constantemente, hay momentos en los que resulta complicado saber qué está pasando...

Combates en la red

Este sistema de combate, claramente orientado al multijugador, tiene en el modo online otro de sus puntos fuertes. Podemos disputar batallas clasificatorias que influyen en nuestro rango (y en los emparejamientos) y que pueden

VEINTIOCHO HÉROES Y VILLANOS DE FINAL FANTASY SE ENFRENTAN EN UN VELOZ JUEGO DE LUCHA POR EQUIPOS

LO MEJOR

Sistema de combate fresco y muy entretenido, especialmente si se juega en compañía. El frenético ritmo de juego. El encanto de *Final Fantasy*: personajes, escenarios, banda sonora...

LO PEOR

El modo Historia deja mucho que desear. Problemas en el online (lag, tiempos de espera...). Hay aspectos importantes del sistema de combate que no se explican. A veces, es caótico.

Sefirot es de clase "vanguardia": sus movimientos son más lentos, pero la potencia y el alcance de sus ataques no tienen rival.





En la tienda, podemos comprar atuendos para cada héroe o villano, como éste de Sefirot, inspirado en su apariencia de *Kingdom Hearts*.



Se pueden formar equipos compuestos por héroes y villanos de todas las entregas de *Final Fantasy*, incluidos los spin-offs de la saga.

ser de dos tipos: normales, donde gana el equipo que consiga tres KO, y por el núcleo, una especie de modo dominio. Sólo dos tipos de combate nos parecen pocos, pero lo peor es que hemos encontrado abundante lag y hasta interrupciones de varios segundos. Square Enix asegura estar trabajando para solucionarlo... Habrá que darle tiempo.

Ésta es mi historia

La gran novedad de *Dissidia Final Fantasy NT* es el modo Historia. Tenemos un tablero dividido en varios caminos, cada uno de los cuales sigue el periplo de los miembros del grupo de héroes, y cada casilla ha de desbloquearse usando memorias, que se obtienen al subir el nivel o participando en el modo desafío. En este modo, tenemos que afrontar tandas de seis combates. El problema es que tener que acudir a un modo distinto (y centrado sólo en combatir) para poder avanzar en la historia se hace pesado y parece un "pegote". La historia en sí está bien, con algún que otro giro interesante, aunque peca de ser poco original y de dejar a algunos personajes bastante desaprovechados.

A lo que no se le puede poner ningún "pero" es a la representación de los personajes. Todos se comportan acorde a sus respectivos juegos, y resulta muy gratificante verlos interactuar entre ellos. Esto se traslada a la parte jugable, y es que *Dissidia FF NT* puede presumir de ser uno de los juegos de lucha con personajes mejor diferenciados. Cada uno dispone de ataques únicos que imitan sus golpes icónicos. Están englobados en cuatro clases (vanguardia, hostigador, conjurador y especialista), pero, incluso usando personajes de la misma clase, se tiene la sensación de que son muy distintos. Tanto, que se echan en falta más explicaciones, especialmente en lo relacionado con las habilidades únicas de los luchadores.

En definitiva, *Dissidia Final Fantasy NT* es un juego pensado para fans de *Final Fantasy*. Ha cambiado bastante respecto a los juegos de PSP, y es inevitable sentir que su contenido resulta algo escaso en comparación. Eso sí, el encanto de la saga de Square Enix es un reclamo difícil de rechazar.



OPINIÓN

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

Con todo el encanto de *Final Fantasy* y un sistema de combate fresco, frenético y adictivo, *Dissidia Final Fantasy NT* hará las delicias de los fans de la saga de Square Enix... y sólo de los fans. El salto de arcade a consolas se podría haber hecho mejor, y las batallas no serán del gusto de todos.

70

VUESTRA OPINIÓN

WEB Biosbardo

"La pregunta es si de verdad volveremos a ver algún juego que no sea mediocre con el nombre Final Fantasy. Ya hace más de quince años que estamos así. Se dice pronto."

WEB Bigbossmen

"Jugué mucho a Dissidia en PSP, pero probé la demo de éste y buffff. El sistema de combate de tres contra tres es un lastre en este estilo de juego, y hace que todo sea un caos."

Randy...
Adelante... Extrae la espada...

■ El nuevo apartado gráfico, en 3D, es la principal novedad de este remake del mítico RPG de Super Nintendo.

Secret of Mana

A LA SOMBRA DEL ÁRBOL DEL MANÁ

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

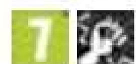
JUGADORES 1-3

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO


Lanzado en 1993, *Secret of Mana* está considerado no sólo como uno de los mejores juegos del catálogo de SNES, sino como uno de los referentes en el género del rol de todos los tiempos. ¿Estará este remake a la altura del original?

Para contestar a esta pregunta, antes debemos tener en consideración varios factores. El principal es que, casi con la única salvedad del evidente salto gráfico, Square Enix ha respetado al máximo la obra original, con todo lo bueno y lo malo que esto conlleva, pues no olvidemos que se trata de un juego con veinticinco años a sus espaldas. La historia, eso sí, sigue tan fresca como el primer día: todo comienza cuando Randy, el protagonista, halla una espada clavada en el suelo y, al blandirla, su mundo de fantasía es invadido por monstruos. Desterrado por esta acción, Randy debe empuñar esta legendaria arma, la Espada Sagrada, para reactivar las ocho Semillas del Maná y frenar el avance del mal. Por supuesto, durante su viaje, el obligado héroe conoce a innumerables personajes, enemigos y amigos, pero dos de ellos, Prim y Popoi, no dudan en unirse a su causa. Ambos son controlados por la CPU o, aún mejor, por dos amigos gracias al cooperativo local.

El mismo rol de siempre

Como en el original, los combates son en tiempo real y cuentan con una particularidad: la barra de resistencia. Cada vez que golpeamos, su nivel disminuye, lo que nos obliga a esperar unos instantes a que se recupere antes de atacar de nuevo con fuerza, algo que se hace un tanto tedioso. Para completar este sistema, contamos con las habituales magias, de ataque o curación, así como con las diferentes armas que encontramos durante la aventura, como hachas, lanzas o boomerangs. Tanto las armas como los hechizos o las estadísticas de los tres protagonistas suben de nivel a base de combatir una y otra vez, lo que equipara nuestras fuerzas a las de los enemigos más duros. Como veis, la fórmula del original se mantiene inalterada, y sigue funcio-

LA FIDELIDAD ES TOTAL: HISTORIA, MECÁNICAS Y SISTEMA DE COMBATE SE MANTIENEN RESPECTO AL ORIGINAL

LO MEJOR

Es muy respetuoso con el título de SNES. La historia y la BSO nos siguen poniendo los pelos de punta 25 años después. Muy de agradecer que todos los textos estén traducidos al castellano.

LO PEOR

Gráficamente, es flojo. La banda sonora "moderna" no está a la altura de la original y las voces en inglés tienen una interpretación muy pobre. Su profundidad es menor que la de los RPG actuales.

Todas las localizaciones y los personajes son reconocibles, pero su diseño y su modelado son excesivamente simples.





Como en el original, casi toda la aventura puede ser jugada junto a dos amigos. Eso sí, sólo en modo local, ya que no hay opciones online.



Esta versión mantiene la historia del original, pero añade algunas conversaciones entre los protagonistas totalmente nuevas.

nando, aunque es cierto que el sistema de lucha carece de la profundidad de otros juegos de rol actuales. Y lo mismo se puede decir de los momentos de exploración, ya que los pueblos y el resto de pintorescos lugares que visitamos tienen un tamaño bastante reducido.

Renovando el clásico

Este respeto a nivel jugable con el título de SNES contrasta con el nuevo apartado gráfico. Tanto los personajes como los escenarios del juego se han creado de cero para dar el salto a las 3D. El resultado, además de no ser demasiado respetuoso con el estilo artístico del original, es irregular. Principalmente porque el aspecto general es demasiado simple. Sí, todo tiene un tono simpático y muy colorido, pero, desde luego, ni las texturas ni los modelados rayan a un nivel destacable. Esto se deja notar en las nuevas escenas exclusivas, que profundizan en la relación entre los tres protagonistas, y en las que el flojo doblaje (en inglés o japonés) y la ausencia de animaciones labiales de los personajes tampoco ayudan. Respecto al resto de novedades, se han incluido ligeros cambios en la interfaz de los menús de gestión, que ahora permiten establecer accesos directos a armas o hechizos a los "L" y "R", sencillos comandos que cambian levemente el comportamiento de nuestros aliados en combate, y dos bandas sonoras a elegir. Una de ellas es la maravillosa BSO de 1993 y la otra, una que la "moderniza" incorporando arreglos a los temas clásicos, y que no nos ha convencido del todo. Por último, todos los textos han sido traducidos al castellano, toda una mejora respecto al título de SNES, que llegó en inglés. En definitiva: con esos ajustes y añadidos, Square Enix ha buscado poner al día esta leyenda de los videojuegos. Y lo ha conseguido... pero sólo a medias. La esencia de *Secret of Mana* está presente, lo que es genial, pero la sensación final que deja el remake es la de una oportunidad desaprovechada. Sobre todo por el pobre trabajo en el plano gráfico y los discretos añadidos sonoros. Es una lástima, pero, para Randy, cualquier tiempo pasado sí fue mejor...

Por **David Alonso** @Davealonsoh



OPINIÓN

El alma del original está presente en este remake. Y eso es mucho decir, ya que se trata de una verdadera joya. Sin embargo, los gráficos, voces y arreglos sonoros no están a la altura. Y algunas mecánicas, aunque nos duela, no han envejecido bien. Aun así, es una buena forma de revivir este clásico.

74

VUESTRA OPINIÓN

WEB shepard7

"Llamadme raro, pero este remake me parece bastante horroroso gráficamente. Ya no sólo por el estilo, sino porque es feo. Prefiero mil veces la versión pixelada que esta revisión."

WEB Alundra89

"A mí me gusta. Un juego hecho desde cero, con unos gráficos supersimpáticos, típicos de muchos juegos de este corte, fiel al original y con una duración de unas 25 horas."



Con un tono muy ochentero (interferencias televisivas incluidas), *Crossing Souls* es un juego deliciosamente friki.

Crossing Souls

LOS JUEGOS INDIES TIENEN UN COLOR ESPECIAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Fourattic

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Financiado en Kickstarter en 2014 con 52.000 dólares y luego apadrinado por Devolver Digital, *Crossing Souls*, desarrollado por el pequeño estudio sevillano Fourattic, está ya a la venta, y es otro más de esos grandes indies que demuestran que no todo está inventado.

Como si de "Stranger Things" se tratara, el juego está protagonizado por una pandilla de niños de Tajunga, un pueblecito de California, en 1986. Durante sus vacaciones, encuentran un cadáver que sostiene un misterioso artefacto... que no dudan en coger y que permite interactuar con el más allá. Como consecuencia, empezarán a ser perseguidos por una misteriosa organización. La historia, que dura ocho horas, resulta muy correcta y está cerrada con una buena moraleja.

El desarrollo de la aventura combina exploración, plataformeo y combates, fundamentalmente, con una barra de resistencia que limita el número de acciones que podemos encadenar. Cada protagonista cuenta con un arma y una habilidad especial: Chris usa un bate y puede trepar, Matthew tiene una pistola y flota durante unos segundos, Big Joe propina fuertes puñetazos y empuja objetos pesados, Charlene usa una comba y puede rodar... y Kevin no hace nada especial. Se echa en falta un mayor aprovechamiento de algunas habilidades, pero es sorprendente lo bien que funcionan las mecánicas de salto y combate, pese a su sencillez, algo a lo que ayuda el buen diseño de niveles, algunos planteados como pequeños puzles. Además, el juego resulta muy variado, gracias a la inclusión de secciones especiales que homenajean a clásicos audiovisuales, como una huida en bici ("E.T.") o un aporreo de botones ("Regreso al futuro"), y jefes finales muy pintorescos, como uno al que hay que derrotar memorizando secuencias de colores, al estilo Simon.

Referencias frikis a manta

Sólo por su desarrollo jugable, *Crossing Souls* merece ya mucho la pena, pero tiene un valor añadido en forma de nostalgia. Los indies siempre tiran mu-

INSERTA CON GRACEJO UN SINFÍN DE REFERENCIAS CON LAS QUE TODO BUEN FRIKI DARÁ PALMAS CON LAS OREJAS

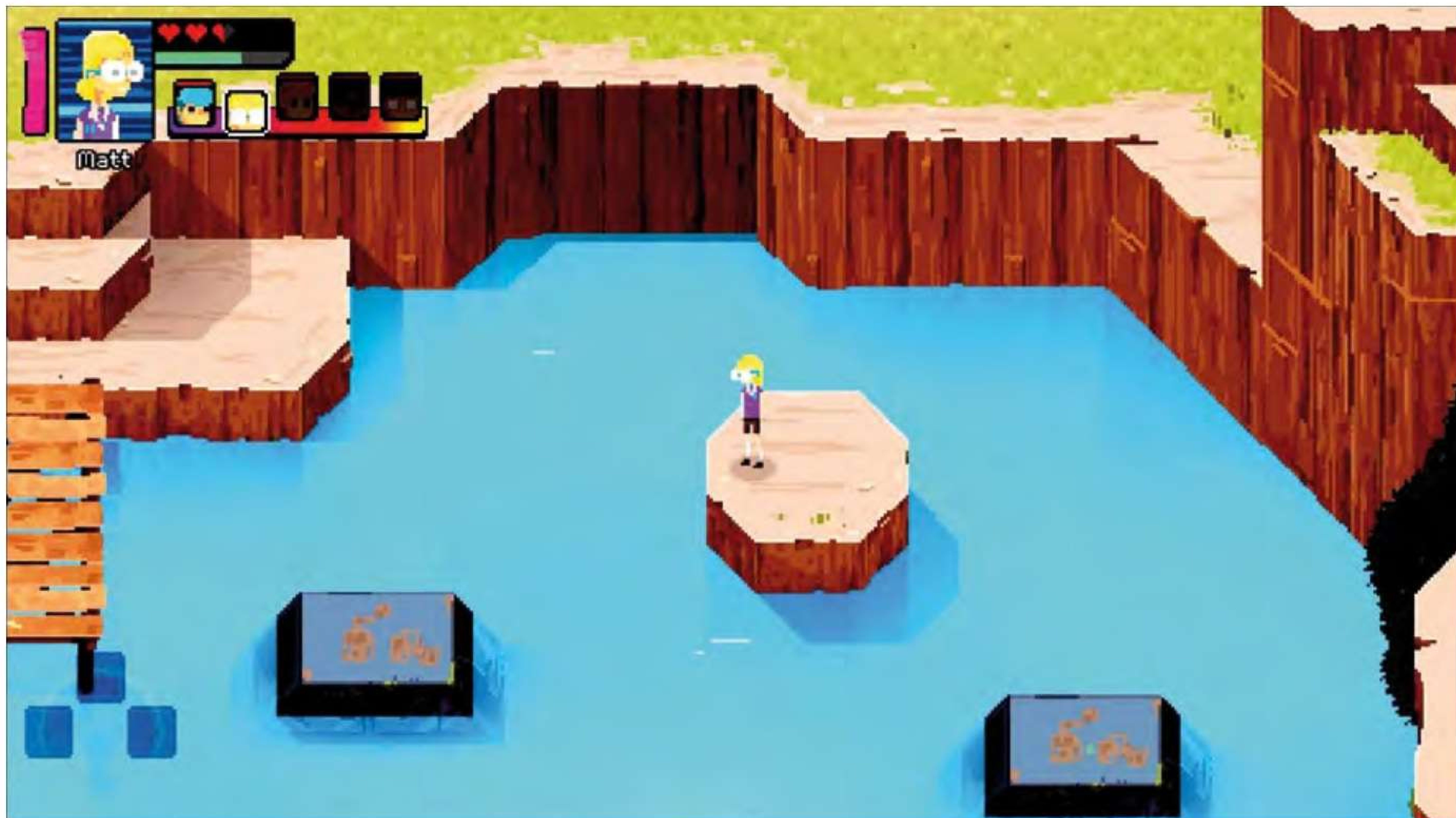
LO MEJOR

Hay guiños frikis a cada paso, que retrotraen a los 80 y los 90. Lo variado del desarrollo, pese a la sencillez de las mecánicas. Su estilo de pixel art, junto con una BSO que cautiva hasta los créditos.

LO PEOR

Las habilidades de la mitad de los personajes están desaprovechadas. En ciertos escenarios, la perspectiva puede generar confusión. Hay algún punto peliagudo, pero, en general, es facilito.

Las mecánicas plataformeras son bastante simples, pero hay que calcular bien, pues van ligadas a una barra de resistencia y no hay dobles saltos.





A veces, la jugabilidad varía por completo, como en esta sección, que exige reflejos para esquivar obstáculos que aparecen a toda velocidad.



El desarrollo es variado, e incluye secciones de beat'em up, shmup y otros géneros, con homenajes a clásicos como *Streets of Rage* o *Bomberman*.

cho de ese recurso, pero éste lo hace a su manera, aprovechando la ambientación para insertar, con mucho gracejo, un sinfín de referencias ochenteras y noventeras con las que todo buen friki que se precie dará palmas con las orejas. Por ejemplo, para un servidor, que recita diálogos de "Los Simpson" como quien lava, ha sido hilarante ver un gag con el célebre yogurlado, vendedor chino con bigotes incluido, o que haya un personaje llamado Randall que recuerda, inequívocamente, al acusica de "La banda del patio". Hay muchísimos guiños más: Naranjito, Chicho Terremoto, los Sugus, Lucky Luke, el Código Konami, *Duke Nukem*, *Final Fantasy VII*... Aparte, hay coleccionables en forma de VHS, casettes y videojuegos, cuyas denominaciones son parodias de "Los Cazafantasmas", Michael Jackson, *Paperboy*... En otras palabras, si ya peináis canas, os volveréis a sentir como niños



OPINIÓN

Más allá de cautivar a quien creciera en los 80 o los 90 con sus infinitas referencias, Fourattic ha creado una aventura que no sólo entra por los ojos y por los oídos con su estética pixelada y su música, sino también por las manos, merced a una jugabilidad que, aun siendo simple, deja varias sorpresas.

84

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

pequeños. Y no sólo eso: también nos ha parecido ver alguna chanza más moderna, como un villano que responde al nombre de Bronson y que parece una mezcla capilar entre Richard Branson, fundador de Virgin, y Pablo Iglesias, líder de Unidos Podemos.

La vida (y la muerte) en rosa

Crossing Souls es un homenaje retro también en su apartado visual, que, motor Unity mediante, echa mano de un delicioso pixel art e, incluso, se atreve a proponer algunas escenas de vídeo con interferencias como las de antaño. Hay algún tirón de vez en cuando, y la perspectiva elevada juega alguna mala pasada a la hora de abordar ciertos saltos, pero, en general, está bien resuelta, y los escenarios resultan muy variados, desde el casco urbano de Tajunga y el interior de sus edificios hasta un cementerio, unas alcantarillas y un bosque, pasando por una cueva o un pueblo del Oeste. Tampoco se quedan atrás los cuidados personajes. Además, se ha aprovechado el vínculo con el más allá para añadir tonalidades rosáceas que contribuyen a aumentar el aire ochentero. La banda sonora también lo potencia, con melodías geniales hasta los mismísimos créditos, que cuentan con un tema cantado.

"Verano azul" ya tiene sucesor, y es un juego que viene con derecho a una tarrina de yogurlado. Eso es bueno. ■

VUESTRA OPINIÓN

@TheBillMurphy
"Creo que estoy enamorado de Crossing Souls. Gracias, Devolver Digital. Posiblemente tenga la mejor banda sonora en años."

@jebusf
"Entre Celeste, Crossing Souls e Iconoclasts, los indies están que lo tiran en 2018."

Combates, exploración, mercadeo y elementos de RPG se dan cita en esta gran obra de ambientación oriental.



Dynasty Warriors 9

BATALLAS SIN TREGUA EN UN EXTENSO MUNDO ABIERTO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Acción / Aventura
DESARROLLADOR
Omega Force
DISTRIBUIDOR
Koch Media
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés
FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
16

Las batallas de estilo musou de *Dynasty Warriors* llevan ya muchos años junto a nosotros. Pero nunca las habíamos disfrutado tanto como en esta nueva entrega, que rompe con muchos de los convencionalismos de esta clásica saga.

La historia vuelve a centrarse en la Guerra de los Tres Reinos china, un tema recurrente dentro de esta franquicia. La trama, bastante trabajada, se extiende a lo largo de diez capítulos... y, por vez primera, es posible seguirla en español, gracias a la traducción de los textos. Ésta es una de las muchas novedades que presenta esta entrega, pero no la más importante.

Libertad en un mundo abierto

El gran cambio que se ha introducido en esta edición es, sin duda, la apuesta por el concepto sandbox o mundo abierto, tan de moda en los tiempos actuales. Sí, en pasadas entregas era posible desplazarse por entornos de dimensiones más o menos extensas e, incluso, efectuar ciertas tareas secundarias. Olvidaos de eso. En *Dynasty Warriors 9,* nos da la bienvenida un escenario tan grande que, para recorrerlo de una punta a otra, es muy recomendable hacerlo a lomos de un caballo para no invertir media hora en el trayecto. Es un escenario para nada vacío que, de hecho, nos invita a que lo recorramos con libertad para ir descubriendo nuevas áreas y regiones, campamentos, aldeas, castillos y demás localizaciones. Y, aunque es necesario ir cumpliendo una serie de misiones principales para progresar en la trama y superar los diferentes episodios que dan forma a la historia, es muy aconsejable avanzar a nuestro ritmo. Así es como más se disfruta de todo lo que nos ofrece esta aventura de acción, que está repleta de tareas secundarias que podemos llevar a cabo: mercadear con todo tipo de comerciantes, potenciar nuestras armas, cumplir encargos que nos proporcionan jugosas recompensas, pescar, recoger materias primas... Todas estas actividades y muchas otras más aportan un nivel de inmersión y profundidad jamás disfrutado

LA RENOVACIÓN TOTAL POR FIN LLEGA A ESTA SAGA MUSOU, APOSTANDO POR EL CONCEPTO DE AVENTURA TIPO SANDBOX

LO MEJOR

El salto al concepto sandbox abre un nuevo campo de posibilidades. La jugabilidad es tan rica en matices que cuesta dejar de jugar una vez te metes dentro de la acción. ¡Y llega traducido!

LO PEOR

Algunas de las misiones (principales y secundarias) que debemos efectuar se repiten más de la cuenta. La inteligencia artificial de nuestros aliados y, también, de los adversarios es bastante mejorable.

El sistema de combate se ha rediseñado por completo y nos permite efectuar una gran cantidad de ataques.





Entre las muchas novedades que incorpora esta entrega, por fin es posible enterarse de toda la historia, gracias a la traducción de los textos.



A medida que progresamos en la historia, es posible ir desbloqueando a nuevos personajes, todos ellos muy diferentes entre sí.

en título alguno de la saga... ni en cualquier otra producción similar. Supone una renovación profunda y ambiciosa dentro del contexto musou, que, por supuesto, es una característica que sigue estando muy presente en esta entrega.

Batallas muy renovadas

Al margen de todo lo que se puede llegar a hacer a lo largo del juego, los combates contra ejércitos enteros de rivales siguen siendo nuestra tarea básica. Centenares de rivales (literalmente) se agolpan en determinados puntos del escenario esperando a que les demos su merecido. Para tal fin, en esta ocasión se ha llevado a cabo un rediseño muy significativo del tradicional sistema de combate integrado en esta veterana franquicia. El cambio nos permite efectuar una generosa cantidad de ataques, combos y golpes, algunos de ellos tan espectaculares visualmente como demoledores. Además, aunque al principio sólo podemos controlar a un puñado de personajes, a medida que progresamos vamos habilitando a decenas de guerreros adicionales. Y lo mejor de todo es que cada uno de ellos posee su propio repertorio de movimientos y podemos, incluso, personalizar sus armas, ir mejorando sus aptitudes, etc. Ese toque RPG le sienta de maravilla a una dinámica de juego ya de por sí bastante variada, sobre todo si la comparamos con la que suele formar parte del resto de títulos del mismo estilo. ¿Es todo perfecto, entonces? Por desgracia, no, dado que la aventura todavía tiene margen de mejora en ciertas áreas vinculadas a la jugabilidad, como, por ejemplo, todo lo relacionado con la inteligencia artificial, tanto de nuestros aliados como de los adversarios. Y a esto se suma la repetición de ciertos encargos y misiones: falta cierto grado de originalidad en la concepción de muchos de ellos. Pero con todo y con eso, *Dynasty Warriors 9* supone un paso hacia delante total y definitivo ya no sólo para esta franquicia, sino para los títulos de concepción musou que vayan a aparecer de cara al futuro. La aportación que supone su renovada vertiente sandbox va a marcar el nuevo rumbo a seguir.



OPINIÓN

Por **Sergio Martín** @replicante64

La veterana saga de concepción musou de Koei Tecmo da un paso al frente con una entrega innovadora y repleta de contenido. Por vez primera, se ha concebido un mundo abierto que acoge una jugabilidad mucho más variada y absorbente que la disfrutada antaño, dando vida a un título muy interesante.

84

VUESTRA OPINIÓN

@LlamasRo

"Yo quiero que llegue ya mi juego de Dynasty Warriors 9 y poder encerrarme tres días sin saber de nadie y jugar hasta cansarme."

@STZtwi

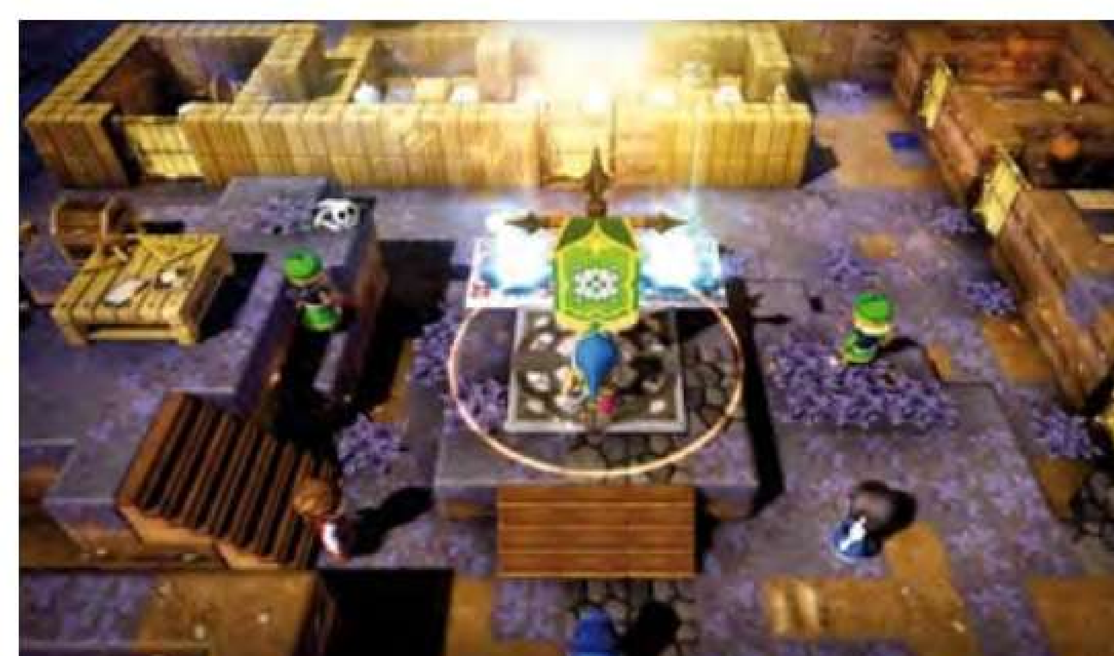
"Una hora y 40 minutos para cruzar el mapa de Dynasty Warriors 9 de una esquina a otra. Menuda burrada."

■ Rol y construcción van de la mano en este divertido spin-off de *Dragon Quest*, que mantiene en Switch todas sus virtudes.









Dragon Quest Builders

CONSTRUYE SIN LÍMITES EN SWITCH

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Square Enix
DISTRIBUIDOR Square Enix
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: 49,95€ Digital: 49,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO

Lanzado en octubre de 2016 en PS4 y PS Vita, este spin-off de la saga *Dragon Quest* llega ahora a Switch para demostrar que su propuesta, inspirada en títulos como *Minecraft*, sigue funcionando a la perfección.

Esta versión de Switch es casi idéntica a la que disfrutamos hace poco más de un año. De nuevo, somos los únicos capaces de reconstruir las desoladas tierras de Alefgrado, el mundo de *Dragon Quest*. Para ello, nuestro héroe, o Constructor, cuenta con la capacidad de recolectar todo tipo de materiales. Al principio, las posibilidades son muy limitadas y sólo podemos edificar pequeñas estancias con bloques de tierra. Poco a poco, nuestra ciudad, o base, va creciendo y, de forma muy intuitiva, se introducen nuevos materiales que nos permiten crear objetos, armas y edificaciones cada vez más complejos, como cocinas u hospitales.

Construyendo con un motivo

Uno de los puntos fuertes, y que lo desmarca de títulos "similares", es que a nuestra ciudad se mudan habitantes que, siempre, nos encargan misiones, como realizar una receta culinaria, encontrar a un nuevo inquilino o construir un objeto en concreto. Esto hace que el ritmo no decaiga y que, incluso, la historia ofrezca momentos muy interesantes, llevándonos a explorar diferentes islas, interconectadas a través de portales y en las que hallamos materiales exclusivos. En todas las zonas, además, hay numerosos monstruos con los que luchar, en tiempo real y a través de un sistema de combate sencillo, pero bien resuelto, y donde destacan los enormes jefes finales de cada capítulo (hay cinco en total). Unos sencillos, pero efectivos, gráficos ponen la guinda a un juego largo, divertidísimo y que encaja a la perfección en Switch, en especial si lo jugamos en su genial modalidad portátil. ■



OPINIÓN

Toma algunos de los mejores elementos de juegos como *Minecraft* y los fusiona con el genial universo de *Dragon Quest*. El resultado es un juego realmente divertido y que le sienta como un guante a Switch, sobre todo en modo portátil.

87

■ Por **David Alonso** @Davealonsoh



■ **PLATAFORMAS** PS4



Timothy vs The Aliens

ACCIÓN DE LA DE ANTES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
WildSphere

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

La estética en blanco y negro, rota por el color de los aliens, es de lo más original, y su accesible control permite que los jugadores menos experimentados se adentren en los videojuegos y, sobre todo, pasen un rato de lo más divertido.

72

El pequeño estudio español WildSphere, influenciado por las aventuras de acción de comienzos de siglo, acaba de lanzar su primer gran videojuego: un shooter con una estética muy especial.

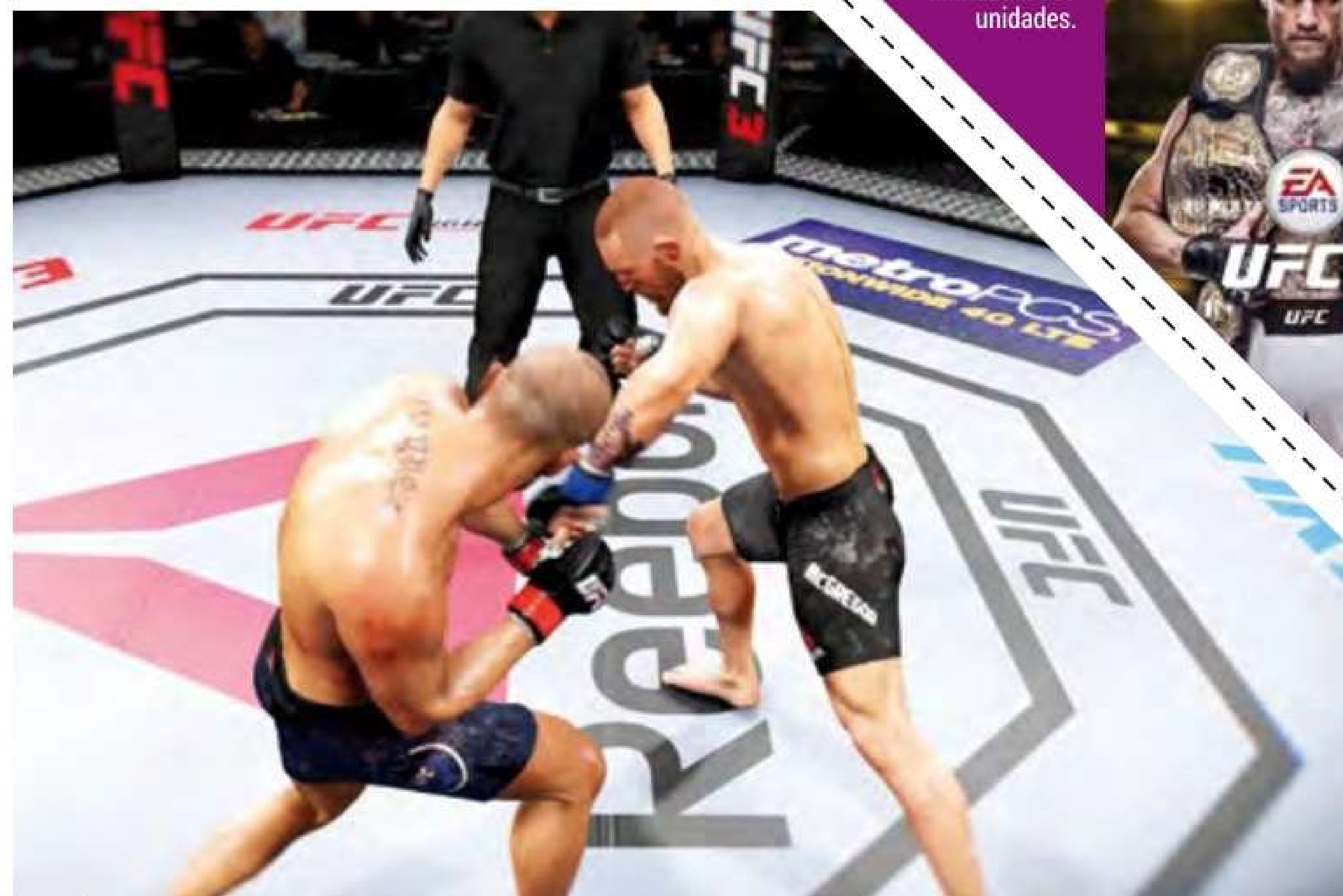
Somos Timothy, un mafiosete que intenta controlar la ciudad, lo que provoca tensiones con otras familias rivales. Un buen día, por sorpresa, los extraterrestres atacan y sólo nosotros podremos limpiar las calles. Y es que Timothy va armado hasta los dientes (con explosivos, revólveres, una ametralladora y una escopeta) y tiene una habilidad especial que le permite activar el "tiempo bala" para apuntar mejor.

¡Ésta es mi ciudad!

El desarrollo es de lo más clásico, y las misiones se desarrollan de forma lineal, algo que recuerda a los juegos de acción en 3D de hace unos añitos. Hay plataformas, hay acción, podemos controlar vehículos (aunque la ciudad no es muy grande) y tenemos coleccionables y secretos que aumentan las capacidades de Timothy. El control es muy accesible y permite empezar a disfrutar en cuanto cogemos el mando. Por otro lado, la ambientación es muy acertada, gracias a un apartado visual en blanco y negro cuyas pinceladas de color son los propios aliens. Aunque parezca simple, el juego cuenta con técnicas visuales bastante complejas que le dan un toque especial. Los puntos flacos son la duración, por debajo de las tres horas, y una ciudad que se siente desaprovechada. Eso sí, es entretenido, muy simpático, y encantará a los pequeños de la casa. ■

Por Alejandro Alcolea @Lherot

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | PC



UFC 3

A GOLPES EN EL OCTÁGONO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
EA Sports

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Estamos ante el mejor simulador de MMA que hemos visto. No es perfecto, pero su detallado sistema de combate y su apartado técnico consiguen transmitir toda la emoción de la UFC y logran que nos parezca estar viendo combates en la tele.

83

EA Sports vuelve a encerrarnos en el octágono con los luchadores más duros del planeta gracias a *UFC 3*, un simulador de lucha que logra mejorar a su antecesor, además de hacer que nos sintamos como auténticos expertos en las artes marciales mixtas (MMA).

Para lograr esa sensación, el estudio ha introducido un detallado modo Carrera en el que tenemos que crear a nuestro luchador, o luchadora, y ascender a lo más alto de la UFC ganando títulos a base de gestionar los combates, aumentando las habilidades en el gimnasio, aprendiendo técnicas, estudiando al rival... Por desgracia, la Carrera se hace repetitiva y da sensación de agotamiento. Tal vez habría sido mejor narrar una historia como en El Camino de *FIFA*. Pero hay mucho más: modo Ultimate Team, combates online, eventos semanales con el cartel real de cada semana de la UFC...

Para amantes de la UFC

Las simulación es total, y eso se nota en los controles. Dominar la lucha en el suelo es fundamental para ganar, del mismo modo que esquivar los golpes y contraatacar. Por ello, es muy recomendable practicar mucho antes de saltar al online. Por otro lado, *UFC 3* también permite jugar combates más arcade offline en el modo KO, o disputar enfrentamientos sólo en pie o en el suelo para dominar las mecánicas.

En lo referente a lo técnico, la nueva tecnología RPM aporta más de 5.000 nuevas animaciones, y las apariencias y los estilos de los luchadores están calcados. Y todo, arropado por un gran apartado sonoro, con una música de lo más cañera. ■

Por Luis López Zamorano @luigynaitor

PLATAFORMAS PS VR



The Inpatient

MUCHO MIEDO Y POCAS NUECES

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Aventura / Terror

DESARROLLADOR
Supermassive Games

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,90 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Supermassive Games ahonda en los orígenes de *Until Dawn* trasladándonos a un sanatorio mental de los años 50, donde viviremos una intensa aventura gracias a la inmersión de PS VR.

Sufrir de amnesia y despertarse atado en Blackwood, un sanatorio mental con muy mala pinta, es el perturbador punto de partida de este juego para la realidad virtual de PS4, en el que nuestras decisiones modifican ligeramente el devenir de la historia. Es una trama que, sin ser sorprendente, tiene los ingredientes justos para mantenernos en tensión y pegarnos algunos sustos durante las tres horas que dura la experiencia, que podemos afrontar con dos mandos Move o con el DualShock 4.

Un sanatorio muy limitado

La genial puesta en escena, una de las más espectaculares a nivel técnico que hemos visto en PS VR, es el mayor aliciente de esta experiencia. Y sí, volvemos a evitar la palabra "juego", porque el nivel de interacción es mínimo y sus mecánicas, excesivamente sencillas. Los momentos de exploración son escasos y no ofrecen apenas posibilidades. Así, casi todo se reduce a asistir a diferentes conversaciones, en perfecto castellano, en las que, a veces, debemos elegir entre dos alternativas, incluso hablando, si queremos. Nuestras decisiones varían levemente los insulsos momentos jugables, en los que, básicamente, hay que recorrer pasillos e investigar pequeñas estancias, que, eso sí, nos sorprenden con algunos momentos escalofriantes. Poco más ofrece este *The Inpatient*, que sólo funciona como opción para impresionar a las visitas con PS VR. ■



OPINIÓN

Técnicamente, es un espectáculo, y saca partido a PS VR como muy pocos títulos. Sin embargo, a la hora de jugar, su propuesta es demasiado lineal, limitada y simple, por lo que es poco más que una experiencia interactiva.

61

■ Por **David Alonso** @Davealonsoh

PLATAFORMAS PC



The Red Strings Club

LITERATURA CYBERPUNK

VERSIÓN ANALIZADA
PC

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Deconstructeam

DISTRIBUIDOR
Devolver Digital

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Ficticio

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

El estudio español Deconstructeam vuelve a la carga tras *Gods Will Be Watching*, con una aventura que se bebe de un lingotazo, pero que, gracias a su elaborada narrativa, no deja indiferente a nadie.

Con una ambientación en un sutil marco cyberpunk, embriagado en pixel art, viviremos la historia de Brandeis, un hacker neuronal, y Donovan, el regente de un bar que, además, es bróker de información. Juntos, deberán frenar los planes de Supercontinental, una corporación que pretende lanzar al mercado un sistema basado en implantes para eliminar sentimientos como el miedo, la ira o la depresión.

Moralidad en entredicho

Bajo esta premisa, se desglosa una de las mejores narrativas de los últimos tiempos, que, mediante un desarrollo conversacional, propone intensos debates morales y éticos que consiguen que el jugador se plantee si está haciendo lo correcto. Es uno de esos juegos que dejan poso reflexivo tras completarlo. Controlamos a tres personajes en zonas concretas, y cada decisión que tomemos hace que el rumbo varíe, ofreciendo una gran diversidad de situaciones, que nos invitan a volver a jugarlo. Para añadir variedad, el juego usa tres mecánicas distintas, procedentes de ideas nacidas en "game-jams", que resultan muy divertidas: desde ser alfarero hasta realizar llamadas suplantando identidades o elaborar cócteles que alteren el estado de ánimo de los clientes y permitan sacarles información. Una gran aventura que engancha con su narrativa. ■



OPINIÓN

La estética cyberpunk pixelada y la genial banda sonora son aspectos clave en una aventura conversacional, con retos de habilidad, que deja una enorme huella en el jugador, gracias a las cuestiones éticas que plantea su desarrollo.

86

■ Por **José L. Ortega** @jl0rtega



Radiant Historia: Perfect Chronology

PLATAFORMAS 3DS **GÉNERO** Rol
DISTRIBUIDOR Nintendo **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 39,99 € 12

Siete años después de lanzarse en DS (nunca llegó a Europa), se estrena en 3DS este genial RPG, que nos pone en la piel de Stocke, un espadachín que, para acabar con una cruel guerra, debe recorrer dos líneas temporales que se complementan entre sí. Si te gusta el rol, aquí van 45 horas de exploración, buen combate (con un divertido sistema que mezcla turnos y estrategia) y una trama profunda. Todo, con un banda sonora genial y con unos sprites que le dan un aire retro que le sienta muy bien. En inglés, eso sí.

NOTA: 88



Strikers Edge

PLATAFORMAS PS4 / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Sony **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 14,99 € 12

Acción competitiva, que llega de la mano de los ganadores de la primera edición de los Premios PlayStation Portugal. Controlando a uno de los ocho personajes disponibles, tenemos que abatir al rival utilizando armas a distancia. El ritmo es frenético, y el reducido tamaño de los escenarios (cuatro en total) nos obliga a estar muy atentos para esquivar utilizando el "dash" (un veloz desplazamiento lateral) o rechazar el proyectil empleando un escudo. Aunque hay una campaña, muy similar a la de los juegos de lucha, en la que conoceremos el trasfondo de los personajes, lo más interesante son las partidas de hasta cuatro jugadores. Podemos jugar en una misma consola u online (aunque se tarda en encontrar sesión). Las partidas son vibrantes y el apartado artístico destaca gracias a sus gráficos pixelados, muy cuidados, y a una banda sonora pegadiza.

NOTA: 70



Night in the Woods

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / Switch / PC **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Finji (Infinite Fall) **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 18,99 € 12

Que no os engañe su estilo visual, ni que los protagonistas sean animales en un entorno 2D, porque el auténtico valor del juego es su carga narrativa. Con un lenguaje especial (a través de bocadillos, pues no hay voces), el juego es un retrato de una juventud perdida que nos pone en la piel de Mae, una gata que, años después, vuelve a su pueblo natal, donde todos sus conocidos han crecido, como ella, y se han convertido en extraños. Además, en la vida de Mae se cruza un misterio que deberemos desentrañar mediante un peculiar sistema de juego que consiste en dialogar con los otros personajes, investigar en sencillas localizaciones, disfrutar de un montón de minijuegos y afrontar, en los sueños de Mae, sencillos niveles de plataformas. La aventura se puede terminar en diez horas, pero hay historias alternativas que multiplican esa duración y, además, es muy rejugable.

NOTA: 85



Pokémon Edición Cristal

PLATAFORMAS 3DS **GÉNERO** Rol
DISTRIBUIDOR Nintendo **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 9,99 € 12

Gracias a esta edición, podemos disfrutar en 3DS de una de las entregas de *Pokémon* que más han aportado a la saga: fue la primera vez que podíamos elegir protagonista femenina, se incluyó la primera Torre de Batalla y cuenta con una de las mejores BSO de toda la saga. Volvíamos a visitar Johto y Kanto, como en *Oro* y *Plata*, aunque con Pokémon rediseñados y nuevas animaciones. Esta edición *Cristal* es compatible con el Banco Pokémon y sigue siendo un juego de paso obligado para todo fan de la saga.

NOTA: 80





SOMBRAS DE GUERRA

PS4 | Xbox One | PC | 14,99 € | 1,3 GB

La Espada de Galadriel

Eltariel, una elfa leal a Galadriel, protagoniza esta ampliación de la historia de *Sombras de Guerra*, cuyos acontecimientos tienen lugar inmediatamente después del final de la historia de Talion, en la campaña principal.

Una breve secuencia nos pone en situación: Eltariel, siguiendo las órdenes de la reina de los elfos, debe partir a Minas Morgul para acabar con un poderoso Nazgûl, uno de los nueve jinetes del Anillo. Así, de nuevo, nos toca recorrer diferentes localizaciones de la Tierra Media mientras cumplimos misiones y nos enfrentamos a hordas de orcos, cuyo comportamiento sigue aprovechando al máximo el sistema Némesis, que crea todo tipo de situaciones dependiendo de nuestras acciones. Al igual que Talion, Eltariel tiene una gran destreza en combate e increíbles habilidades de escalada y, además, cuenta con varias habilidades especiales. Por ejemplo, puede utilizar la Luz de Galadriel para cegar a sus enemigos, o el Resplandor para recuperar salud. Por supuesto, la elfa también cuenta con su propio sistema de mejora de habilidades, por lo que, a la hora de la verdad, todo es bastante similar a la campaña vivida con el montaraz Talion.

Esta sensación se mantiene durante la totalidad del DLC, que dura entre dos y tres horas y que no aporta nada realmente nuevo a lo que ya habíamos visto anteriormente en el título de Monolith Productions. Tampoco la historia, que no os vamos a destripar, consigue que Eltariel y su casi suicida misión nos sorprendan, ya que todos los acontecimientos son bastante predecibles. Aun con todo esto, *La Espada de Galadriel* es un contenido descargable totalmente disfrutable, muy divertido en muchos momentos, gracias a la intensidad de sus combates y, por supuesto, a la diversidad que proporciona el sistema Némesis, que se integra a la perfección en este DLC.

VALORACIÓN: Una ampliación más que correcta, con buenos momentos, pero excesivamente continuista con la historia de Talion.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Los Ocultos

PS4 | Xbox One | PC | 9,99 € | 7,3 GB





La región del Sinaí, a orillas del Mar Rojo, es la nueva zona que Bayek de Siwa visita en su lucha contra la invasión romana. Como su nombre nos anticipa, la historia de este DLC indaga en el origen de los Ocultos, los precursores de los Asesinos, y lo cierto es que incluye algunos pasajes realmente impactantes. En lo jugable, las nuevas misiones siguen la misma línea trazada en *Origins*, por lo que no esperéis encontrar nada nuevo, salvo algún puzle y un nuevo círculo de piedras. Eso sí, tened en cuenta que, para encarar este contenido descargable, se recomienda tener, como mínimo, nivel 38. Y es que todos los enemigos de la región del Sinaí son muy duros de roer, aunque, por suerte, la expansión nos permite alcanzar el nivel 45 (el máximo era 40), lo que también se agradece para completar secundarias de la aventura principal con mayor facilidad.

VALORACIÓN: Todo en este DLC, que dura unas tres horas, está tan cuidado como en la aventura principal, aunque no incluye novedades jugables.





OVERWATCH

Blizzard World

PS4 | Xbox One | PC · Gratis

La última actualización de *Overwatch* añade este nuevo mapa, basado en un parque de atracciones inspirado en las sagas más famosas de Blizzard, como *Diablo* o *Warcraft*. Además de esta original arena, la actualización incluye nuevos aspectos, grafitis exclusivos y diferentes ajustes en la jugabilidad.

VALORACIÓN: Una buena actualización que amplía la experiencia. ¡Y es gratis!



FIRE EMBLEM WARRIORS

Shadow Dragon

Switch | New 3DS · 8,99 €

Fire Emblem: Shadow Dragon, el antiguo título lanzado en DS, salta a *Warriors* gracias a este DLC, que desbloquea a tres de sus personajes principales: Navarre, Minerva y Linde. Junto a ellos, llegan también nuevos mapas para el modo Crónicas, piezas de vestuario exclusivas y algunas armas inéditas.

VALORACIÓN: Más madera para el musou de Switch y New 3DS, que sigue creciendo.



DEAD BY DAYLIGHT

The Saw Chapter

PS4 | Xbox One | PC · 7,99 € · 10 MB

La terrorífica saga de películas "Saw" inspira este nuevo contenido descargable de *Dead by Daylight*. Las señas de identidad de las cintas están presentes, incluidos personajes como el detective David Tapp y un mapa, el matadero, repleto de trampas mortales y por el que acecha un sanguinario asesino: The Pig.

VALORACIÓN: La ambientación de "Saw" mola y casa bien con el estilo del juego.



GRAN TURISMO SPORT

Parche 1.12

PS4 · Gratis · 100 MB

Tras la completa actualización 1.11, que añadía nuevos vehículos, circuitos y eventos, Polyphony Digital ha actualizado *GT Sport* a la versión 1.12. Sus principales cambios son la mejora en el control de tracción y en la estabilidad de un buen número de coches. También se solucionan distintos errores.

VALORACIÓN: *GT Sport* sigue creciendo y puliendo todos sus apartados. ¡Bien!



GHOST RECON WILDLANDS

Extended Ops

PS4 | Xbox One | PC · Gratis · 13 GB

El modo Extracción, en el que dos equipos deben luchar por el rescate y la defensa de un rehén, respectivamente, se suma a los modos PvP de *Wildlands*. Con dos mapas exclusivos, Institute y Garage, y nuevas opciones de personalización, este modo ofrece grandes posibilidades tácticas en sus partidas online.

VALORACIÓN: Aprovecha al máximo el componente estratégico del juego.



INJUSTICE 2

Tortugas Ninja

PS4 | Xbox One | PC · 19,99 € (Pack 3 completo)

Las Tortugas Ninja, Leonardo, Raphael, Michelangelo y Donatello, pasan a formar parte del plantel de luchadores de *Injustice 2* como parte del Pack 3 de luchadores. Con sus armas y habilidades características intactas, estas gamberras tortugas se integran a la perfección en el estilo de este juego de lucha.

VALORACIÓN: Una genial elección para engrosar el ya nutrido plantel de *Injustice 2*.

Por Sergio Martín
@replicante64

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

Profundizamos en el estado actual del sector de los videojuegos dentro de nuestro territorio. Una situación que no es precisamente la más envidiable, aunque podría mejorar con un poco de apoyo. Talento, sobra.

A todos los que amamos esta forma de ocio nos gustaría encontrarnos con otra situación. Nos referimos al estado actual que vive la industria del videojuego en nuestro país, un sector que, a pesar de los esfuerzos de unos y otros (DEV, AEVI, compañías como Sony gracias a su estrategia PlayStation Talents...), no pasa por su mejor momento, si lo comparamos con lo que sucedía varias décadas atrás. Y es una pena, teniendo en cuenta el talento que hay en nuestro país y que se empieza a demostrar con juegos que ya llaman la atención fuera de nuestras fronteras.

¿Falta de preparación... o de recursos?

A mediados de los 80, España era una potencia mundial en el desarrollo de títulos para ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y demás ordenadores clásicos de la época. Fue una era en la que cualquiera, literalmente, podía programar él solito (o con la ayuda de una o dos personas más) un juego completo en semanas... o incluso días. Inversiones modestas de dinero, recursos y tiempo dieron vida a obras incunables que tuvieron una repercusión internacional increíble. Con esto, quiero dejar claro que, en cuanto a talento, ganas y capacidad creativa, siempre hemos destacado. Entonces, ¿por qué ya no somos líderes en el desarrollo de videojuegos? ¿Qué ha cambiado? Pues... todo. Esta industria ha crecido de manera exponencial desde aquellos días en todo lo que forma parte de la misma: impacto cultural y social, trascendencia en medios, proyección laboral... y, sobre todo, en volumen de negocio y costes. Crear un videojuego "en condiciones" acarrea un esfuerzo económico difícil de costear para la inmensa mayoría de los estudios de desarrollo que ahora mismo se encuentran instalados en nuestro país, incluso para los más importantes, como Mercury Steam o Tequila Works, por ejemplo. Pero claro, sin inversión, es complicado concebir títulos de cierta relevancia e impacto internacional, dado que casos como los de *Minecraft* —producciones relativamente humildes que han alcanzado la gloria— son verdaderas excepciones. Por lo tanto, es la pescadilla que se muerde la cola. Sin la inversión económica necesaria (de varios millones de euros), es casi imposible competir de tú a tú y en igualdad de condiciones contra el resto de producciones internacionales de un mínimo prestigio. Y, lamentablemente, ni uno solo de los más de 450 estudios y compañías de software que existen en España puede adentrarse en dicho terreno... al menos sin recurrir al "amparo" de alguna compañía editora internacional, circunstancia que, salvo casos muy contados, no suele producirse. Con esto en mente, lo cierto es que bastante mérito acapara nuestra industria cuando echamos un vistazo al número de títulos creados en nuestro país. Sólo el año pasado, aparecieron varias decenas de juegos tanto para consolas como para PC, sin »

LA ERA DORADA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

Aproximadamente, entre 1983 y 1992, España estaba a la cabeza en el desarrollo de software. Fue una época que muchos vivimos con emoción.



EMILIO BUTRAGUEÑO ¡FÚTBOL!

Aunque a muchos les cueste creerlo, hubo una época en la que cada año aparecían tropecientos juegos de fútbol. Y una de las sagas más queridas fue *Emilio Butragueño ¡Fútbol!*, una de las creaciones más laureadas de Topo Soft. La cantidad de partidos que algunos de nosotros llegamos a disputar con este título...



LA ABADÍA DEL CRIMEN

Paco Menéndez programó, con la ayuda de Juan Delcán, una de las obras consideradas como de culto más maravillosas de las diseñadas en nuestro país. Una aventura llena de misterio, secretos y misticismo que bien merecería un remake para alguno de los formatos de juego actuales.



ZX SPECTRUM

Uno de los ordenadores clásicos más venerados y populares en nuestro territorio fue esta pequeña maravilla de Sinclair. La máquina albergó centenares de juegos españoles de una calidad, en algunos casos, excelente. Cuánta nostalgia nos trae...



COMMANDOS, IMPACTO "MADE IN SPAIN"

Ha sido el éxito español más celebrado, y con diferencia. Casi 5 millones de juegos vendidos y, lo más importante, un reconocimiento internacional que todavía hoy posee hablan a las claras del bombazo que supuso este simulador de estrategia bélica. Pyro Studios demostró que, con talento y medios suficientes, se pueden realizar auténticos superéxitos. Lástima que, en la actualidad, no sea más que un grato recuerdo...



MERCURY STEAM Y TEQUILA WORKS son, actualmente, los estudios más importantes y prestigiosos de cuantos están establecidos en nuestro territorio. Tequila Works ha dado mucho de qué hablar con *RiME* y *The Sexy Brutale*; mientras que Mercury Steam ha hecho lo propio con *Raiders of the Broken Planet* y, especialmente, con el regreso de la cazarrecompensas más conocida de la galaxia en *Metroid: Samus Returns*.

LOS JUEGOS MÁS RECIENTES



8DAYS

◆ PS4 - XBOX ONE - PC

Acción a raudales y sin concesiones es lo que nos depara este dual stick shooter de la vieja escuela. Un frenesí de acción dentro de un envoltorio 2D... sólo apto para los más expertos, por su elevado nivel de dificultad.



ANIMA: GATE OF MEMORIES

◆ PS4 - XBOX ONE - PC

Rol y aventuras en entornos abiertos en 3D se confinan en un título que ostenta una jugabilidad bastante variada. Una pena que ciertos aspectos del juego no estén a la misma altura.



ARAGAMI

◆ PS4 - PC

Un ninja despiadado acecha en la oscuridad de este título, en el que priman el sigilo y actuar con cautela. Un sistema de juego bien concebido que resulta interesante a pesar de sus conocidos problemas de tipo técnico.



BLUES AND BULLETS EPISODE 2

◆ PS4 - XBOX ONE - PC

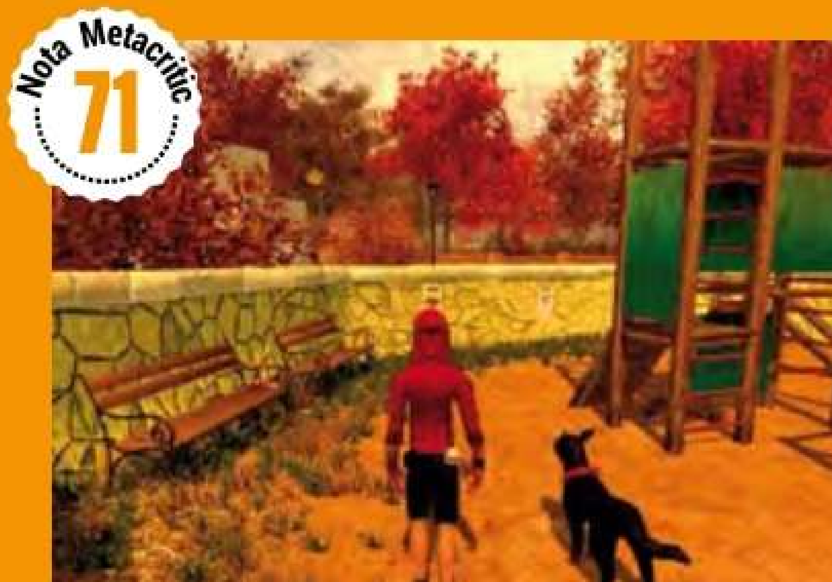
Una producción "noir" y episódica que, si te atrapa, es capaz de proporcionar una experiencia de juego muy cautivadora. Lástima que presente ciertos bugs.



DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT

◆ PS4 - XBOX ONE - PC

Esta remasterización del clásico de Tequila Works no incluye innovaciones de peso, pero eso no le impide seguir siendo una magnífica aventura dentro de su particular estilo.



DOGCHILD

◆ PS4

Una emotiva historia de un chaval y su inseparable perro que, además, resulta bastante didáctica. Desgraciadamente, sus valores de producción no son los más elevados y presenta ciertas asperezas en su sistema de control.



DYNASTY FEUD

◆ PS4 - PC

Locura beat'em up para cuatro jugadores al más puro estilo *Super Smash Bros* es lo que nos depara esta producción de Kaia Studios. Un título enfocado hacia el multijugador... que descuida su vertiente individual.



HEART & SLASH

◆ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Un robot es el protagonista de este original juego de acción hack'n slash que supone todo un reto... hasta el punto de que presenta muerte permanente.



METROID: SAMUS RETURNS

◆ 3DS

El estudio Mercury Steam ha tenido el honor de desarrollar la aventura más reciente (y esperada) de Samus Aran. Una aventura no lineal llena de batallas, saltos, secretos y mucho más que alegró la vida de miles de usuarios.



NUMANTIA

◆ PS4 - XBOX ONE - PC

La estrategia más hispana es el eje central de esta producción, en la que se narra la ofensiva romana en la Península Ibérica. Una obra repleta de datos y hechos reales que falla en su acabado técnico y su presentación.



RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

◆ PS4

Nadie puede negar la ambición de Mercury Steam a la hora de hacer su obra más reciente: un shooter con multijugador asimétrico que, desgraciadamente, no ha sido bien recibido por parte del público ni de la prensa.



RiME

◆ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Después de un largo y tormentoso ciclo de desarrollo, *RiME* cumplió, al menos en buena parte, las expectativas creadas y se convirtió en una notable aventura de desarrollo 3D.



THE RED STRINGS CLUB

◆ PC

Una de las primeras sorpresas que nos ha deparado 2018 es, precisamente, esta fabulosa producción de Deconstructeam. Una aventura gráfica como las de antaño, ambientada de manera magistral y muy divertida.



THE SEXY BRUTALE

◆ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Codesarrollada por los británicos de Cavalier Game Studios y Tequila Works, esta aventura nos sorprendió con su imaginativo argumento y su sorprendente sistema de juego.



UnEPIC

◆ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PS VITA - Wii U - PC

Esta aventura de estilo claramente old school y desarrollo 2D bajo scroll lateral sabe cómo enganchar a los usuarios más veteranos... aunque puede resultar duro para los más novatos.



YESTERDAY ORIGINS

◆ PS4 - XBOX ONE - PC

Una aventura gráfica bien realizada y que posee un argumento cautivador. Si se hubieran mejorado sus gráficos, habría alcanzado cotas superiores.



CANDLE ◆ PC

Una de las mejores creaciones patrias de los últimos tiempos. Plataformas, puzles y aventuras de jugabilidad 2D, aderezadas por un apartado artístico sencillamente sobresaliente. Ojalá aparezca en más formatos.



MALDITA CASTILLA EX

◆ PS4 - XBOX ONE - PS VITA - PC

Esta versión extendida del extraordinario homenaje a la saga *Ghosts'n Goblins* resulta tan desafiante y cautivadora como el clásico de Capcom. Una obra ideal para nostálgicos.



RISE AND SHINE ◆ PS4 - XBOX ONE - PC

Jugabilidad arcade al más puro estilo *Metal Slug* es lo que nos depara esta obra. Un título gráficamente muy cuidado y espectacular, pero ensombrecido por su corta duración y su salvaje e implacable nivel de dificultad.



ZIGGURAT ◆ PS4 - XBOX ONE - PC

No es nada común encontrarse con un RPG de tipo dungeon crawler que presente la acción desde una perspectiva en primera persona... y menos aún que sea tan bueno como éste. Un título altamente recomendable.

» contar las aplicaciones destinadas a dispositivos móviles. Juegos como *Candle*, *Metroid: Samus Returns* o *RiME* obtuvieron un notable reconocimiento fuera de nuestras fronteras, si bien sus ventas (y ésta es una opinión muy personal) no estuvieron a la altura de lo que se merecían. Pero, siendo objetivos y echando un vistazo al cuadro que tenéis a la izquierda, ni uno solo de los títulos "made in Spain" alcanzó una nota de sobresaliente en Metacritic. Y eso que hemos seleccionado los más importantes y mejor valorados, en líneas generales, aunque nos faltan los más recientes, como *Crossing Souls* o *The Red Strings Club*, ambos distribuidos por Devolver Digital.

Esfuerzo, inversión y autocrítica

Resulta muy complicado idear una receta que pueda dar un empujón a nuestra industria para que crezca de la manera que a muchos nos gustaría. Lo que está claro es que el respaldo económico es fundamental, y, mientras no consigamos equipararnos medianamente con el resto de estudios internacionales en este ámbito, poco se puede hacer. Pero no es sólo una cuestión de dinero. La infraestructura de la mayoría de los estudios y compañías de software españoles es demasiado humilde, hasta el punto de que casi la mitad de ellos están formados por menos de cinco trabajadores: así, resulta complicado crear un juego. Y, luego, está todo lo relacionado con la formación, un área que, si bien en los últimos años se ha ido potenciando dentro de nuestro territorio, tiene todavía mucho, muchísimo por mejorar. ¿Qué tenemos a nuestro favor? De entrada, sin querer caer en el chovinismo, desde hace décadas ya se ha demostrado que existe talento en nuestro país a la hora de crear videojuegos. Eso es un hecho. Por otro lado, y como a los que llevamos muchos años en esta industria nos consta, existen muchos profesionales dotados de un espíritu y una capacidad de trabajo descomunales que, si les proporcionaran los medios necesarios, podrían dar vida a producciones maravillosas. ¿Verán nuestros ojos una época similar a la que vivimos durante buena parte de los 80 y principios de los 90? Se nos antoja complicado a corto plazo, pero, a poco que se le acerque, muchos nos daríamos por satisfechos. ■

PARA DESARROLLAR UN JUEGO EN CONDICIONES, ES NECESARIO INVERTIR MUCHÍSIMO DINERO

LOS JUEGOS QUE ESTÁN POR VENIR



CROSSING SOULS

El estudio sevillano Fourattic ha desarrollado una aventura de acción con pinceladas de RPG en plan old school que transcurre en California en los años 80. Acaba de lanzarse en PS4 y PC.



DO NOT FEED THE MONKEYS

Fictiorama Studios prepara uno de los títulos más especiales y originales de los que aparecerán durante este año. Es una producción que ya ha ganado varios premios internacionales.



BLASPHEMOUS

Aventuras y combates en 2D con inspiración "darksoulesca" nos aguardan en este ambicioso juego multiplataforma que prepara The Game Kitchen. Tiene una pinta extraordinaria.



ANCIENT CITIES

Este city builder diseñado para PC, que está ultimando Uncasual Games desde Barcelona, fue financiado con éxito en Kickstarter. Destacará por su realismo histórico y sus posibilidades.



MOONLIGHTER

Esta aventura que tiene entre manos el estudio Digital Sun, y que seguirá de cerca lo establecido en la saga *The Legend of Zelda*, ha llamado la atención de Square Enix. Por algo será.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de enero. Datos cedidos por GFK.

Al salir el 26 de enero, a dos bombazos como *Monster Hunter World* y *Dragon Ball FighterZ* no les dio tiempo a contrarrestar el último arreón navideño de los de siempre: *FIFA, Call of Duty* y *GTA V*.

JUEGOS

#	Juego	Plataforma
1	FIFA 18	PS4
2	Call of Duty: WWII	PS4
3	Grand Theft Auto V	PS4
4	Super Mario Odyssey	Switch
5	Assassin's Creed Origins	PS4
6	Mario Kart 8 Deluxe	Switch
7	Monster Hunter World	PS4
8	Star Wars Battlefront II	PS4
9	Legend of Zelda: Breath of the Wild	Switch
10	Just Dance 2018	Wii

PLATAFORMAS

Plataforma	1	2	3	4	5
PS4	FIFA 18	Call of Duty: WWII	Grand Theft Auto V	Assassin's Creed Origins	Monster Hunter World
Xbox One	FIFA 18	Call of Duty: WWII	PlayerUnknown's Battlegrounds	Assassin's Creed Origins	Call of Duty: Advanced Warfare
Switch	Super Mario Odyssey	Mario Kart 8 Deluxe	Zelda: Breath of the Wild	Splatoon 2	Just Dance 2018
PS3	FIFA 18	Grand Theft Auto V	Pro Evolution Soccer 2018	NBA 2K18	Call of Duty: Advanced Warfare
Xbox 360	FIFA 18	Grand Theft Auto V	NBA 2K18	Pro Evolution Soccer 2018	Call of Duty: Advanced Warfare
3DS	Pokémon Ultrasol	New Style Boutique 3	Pokémon Ultraluna	Mario Kart 7	Miitopia
PS Vita	Minecraft	LEGO Star Wars: EDDLF	Axiom Verge: Multiverse Ed.	Criminal Girls 2	LEGO Marvel Vengadores
PC	Los Sims 4	Sims 4 + Sims 4: Perros y gatos	Star Wars Battlefront II	Call of Duty: WWII	Overwatch

En **otros países**

JAPÓN

Del 11 al 17 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

No vendió tanto como las entregas canónicas, pero, aun así, el spin-off de acción *Yo-Kai Watch Busters 2* colocó 211.893 copias en su primera semana en el país del sol naciente.



1. **Yo-Kai Watch Busters 2** 3DS
2. Super Mario Odyssey Switch
3. Pokémon Ultrasol y Ultraluna 3DS
4. Splatoon 2 Switch
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

REINO UNIDO

Del 10 al 16 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

En sólo mes y medio, *Call of Duty: WWII* ya había superado las ventas totales de *Infinite Warfare*. En Reino Unido, llevaba 895.753 copias en PS4 y 679.388 en Xbox One.



1. **Call of Duty: WWII** PS4
2. PUBG Xbox One
3. Call of Duty: WWII Xbox One
4. FIFA 18 PS4
5. Star Wars Battlefront II PS4

EE.UU.

Del 10 al 16 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

La adoración de los estadounidenses por Switch queda evidenciada con las increíbles ventas de *Mario Odyssey* (2,7 millones de copias), *Mario Kart 8* (1,9 millones) y *Breath of the Wild* (2,4 millones).



1. **Super Mario Odyssey** Switch
2. PUBG Xbox One
3. Call of Duty: WWII PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Zelda: Breath of the Wild Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Assassin's Creed Origins**
PS4 - Xbox One - PC



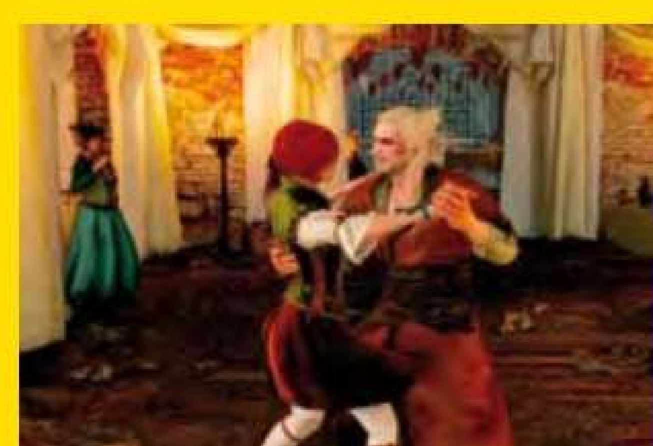
2 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



3 **Monster Hunter World**
PS4 - Xbox One - PC



4 **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



5 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Monster Hunter World PS4 - Xbox One	**Shadow of the Colossus** PS4	**Celeste** PS4 - One - Switch - PC	**Dragon Ball FighterZ** PS4 - Xbox One - PC	**EA Sports UFC 3** PS4 - Xbox One
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95 / 100 *“Con su regreso a sobremesa, la saga ha desatado su furia con la fuerza de un Diablos”*	93 / 100 *“Pocas veces se saborea una joya tan única, sorprendente y satisfactoria”*	93 / 100 *“Un plataformas 2D divertidísimo,realmente difícil y con un mensaje que deja huella”*	91 / 100 *“Sin duda, el juego más espectacular de Dragon Ball que jamás se haya creado”*	83 / 100 *“Transmite toda la emoción de la UFC, como si vieras un combate en la tele”*
IGN Web líder en Reino Unido	9,5 / 10 *“Es el Monster Hunter más atrevido, pero, aun así, se mantiene fiel a la esencia de la saga”*	9,7 / 10 *“La jugabilidad y la historia de este clásico siguen emocionando igual que en 2005”*	10 / 10 *“Una sorprendente obra maestra, con unas fases desafiantes que da gusto completar”*	8,5 / 10 *“Tiene profundidad suficiente como para brillar tanto como un super saiyan”*	7,5 / 10 *“Es la mejor entrega de la saga, pero este simulador de MMA aún tiene boquetes”*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5 / 10 *“La mejor entrega de la saga: después de ella, no querrás volver a jugarla en portátil”*	9 / 10 *“El original dejaba claro que el videojuego es arte, y este remake mantiene sus virtudes”*	9 / 10 *“Una historia sólida y un plataformeo que te recompensa lo hacen muy gratificante”*	9,25 / 10 *“Te engancha para profundizar en él y ver cuántos fogonazos puedes causar”*	8,75 / 10 *“Con el modo Carrera y la mejora jugable, es el mejor juego de MMA que se haya hecho”*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *“Ha afilado sus garras para definir una evolución con mucho sentido para la saga”*	9 / 10 *“Un viaje fantástico que ha sido bellamente reconstruido y que merece la pena repetir”*	9 / 10 *“La de Madeline es una historia contada delicadamente e ilustrada bellamente”*	9 / 10 *“Gustará a los fans de la lucha competitiva, pero, sobre todo, a los de Dragon Ball”*	8 / 10 *“Hay pocos juegos deportivos que representen mejor el arte del combate”*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	8 / 10 *“Por su dificultad, cuando te lo acabes, soltarás un resoplido de satisfacción”*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	39 / 40	- / 40	- / 40	36 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**93**	**93**	**91**	**90**	**81**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1 PS4
God of War
Ya hay fecha para que los dioses nórdicos tiemblen: el 20 de abril, Kratos irá a por Odin, Loki, Thor y compañía.
FECHA 20 de abril

2 PS4 - Xbox One
Red Dead Redemption II
Se ha retrasado otro medio año, pero el esperado wéstern ya tiene fecha concreta.
FECHA 26 de octubre

3 PS4
The Last of Us: Part II
En el E3, Sony debería dar ya una fecha estimada para esta esperada aventura.
FECHA Sin confirmar

4 PS4
Spider-Man
Insomniac Games sigue tejiendo su tela de araña con el que promete ser el mejor juego del Hombre Araña.
FECHA 2018

5 PS4 - Xbox One
Kingdom Hearts III
Sora, Goofy y Donald visitarán nuevos mundos Disney, inspirados en "Monstruos SA", "Toy Story", "Hércules"...
FECHA 2018

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*


6 Persona 5
PS4 - PS3


7 The Last of Us
PS3 - PS4


8 Xenoblade Chronicles 2
Switch


9 Titanfall 2
PS4 - Xbox One - PC


10 The Evil Within
PS4 - One - PC - PS3 - 360

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

DE CORTE INFERNAL

Cercenar demonios con cualquier arma afilada es un ejercicio de fe, y muchos juegos nos han hecho sentir en el mismísimo averno a golpe de espada, guadaña, látigo y hasta motosierra.



10

Dante's Inferno

Antes de que EA lo cerrara, Visceral Games nos dejó propuestas tan atrevidas como este hack and slash basado en "La divina comedia", en el que Dante se adentraba en los círculos del infierno (gula, lujuria, avaricia, ira, etc.) para salvar el alma de su amada. Armado con una guadaña y una cruz, debía derrotar a Cerbero, Caronte, Lucifer...

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Visceral Games
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 221** 87

9

Castlevania: Lords of Shadow 2

Masacrado injustamente por la crítica, el cierre de la trilogía *Lords of Shadow* enfrentó al clan Belmont contra Satán y sus acólitos. Gabriel, convertido en Drácula, debía echar mano de la Espada del Vacío, sustituta de su antiguo látigo, para enfrentarse a hordas de demonios en un espectacular hack and slash.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** MercurySteam
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 272** 95

8

Onimusha 3

Esta tercera entrega de la querida saga demoniaca de Capcom aunaba escenarios infernales con algunos del Japón feudal y otros del París contemporáneo. El principal fichaje fue Jacques Blanc, un policía francés que luchaba con un látigo, pero, sin duda, lo mejor seguía siendo descoyuntar seres del averno con la katana de Samanosuke.

- **CONSOLA** PS2 - PC
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 154** 91

7

Nioh

Su desarrollo duró diez años, pero los últimos cambios, que lo asemejaron a *Dark Souls*, fueron todo un acierto. Lejos de hacer un mero clon, el Team Ninja se inspiró en el folclore japonés para proponer un difícil RPG en el que William Adams, el primer samurái occidental, hacía frente a hordas de "yokais", con katanas, lanzas, hachas...

- **CONSOLA** PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Team Ninja
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 308** 90

6

Diablo III

Hablar de demonios en los videojuegos es hablar de Blizzard y uno de sus hitos, *Diablo*, cuya tercera entrega ha tenido un largo recorrido, como es habitual en todos los productos de la compañía. Su particular visión del hack and slash, con su perspectiva isométrica, su "rapiña" y su cooperativo, es incomparable.

- **CONSOLA** PC - PS3 - 360...
- **COMPAÑÍA** Blizzard Entertain.
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 266** 89











5

Doom

Otra saga mítica de los 90 que sigue muy viva es ésta, cuya última entrega derritió el infierno. Vale que es un shooter subjetivo, con los disparos como base, pero no podía faltar en esta lista, dadas las carnicerías a las que daba pie la sierra mecánica, una de las armas más viscerales que se han visto nunca en un juego.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC - Switch
- **COMPAÑÍA** id Software
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 299** 90

4

God of War III

Como buena saga basada en una mitología, *God of War* ha dado siempre una gran importancia al infierno, y Kratos no se ha librado de pasar por el Tártaro o el Río Estigia. En la tercera entrega de la saga, el paseo del dios de la guerra por el inframundo con las Espadas del Caos se saldaba con la destrucción de Hades, su mismísimo mandamás.

- **CONSOLA** PS3 - PS4
- **COMPAÑÍA** Santa Monica Studio
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 223** 95

3

Ninja Gaiden

El Team Ninja, comandado por el estrafalario Tomonobu Itagaki, puso al día la saga *Ninja Gaiden* con un hack and slash para el recuerdo, con cuya dificultad aún tenemos pesadillas. En él, Ryu Hayabusa debía plantar cara no sólo a otros ninjas, sino también a numerosos demonios, con espadas, nunchakus, shurikens...

- **CONSOLA** Xbox
- **COMPAÑÍA** Team Ninja
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 152** 94

2

Devil May Cry

Lo que iba a ser un *Resident Evil* se acabó convirtiendo, de la mano de Hideki Kamiya, en un juego revolucionario que fue más allá del beat'em up para encumbrar a un nuevo subgénero como el del hack and slash. Para ello, se eligió como protagonista a Dante, un mestizo demonio-humano que, espadón en mano, no dejaba títere con cabeza.

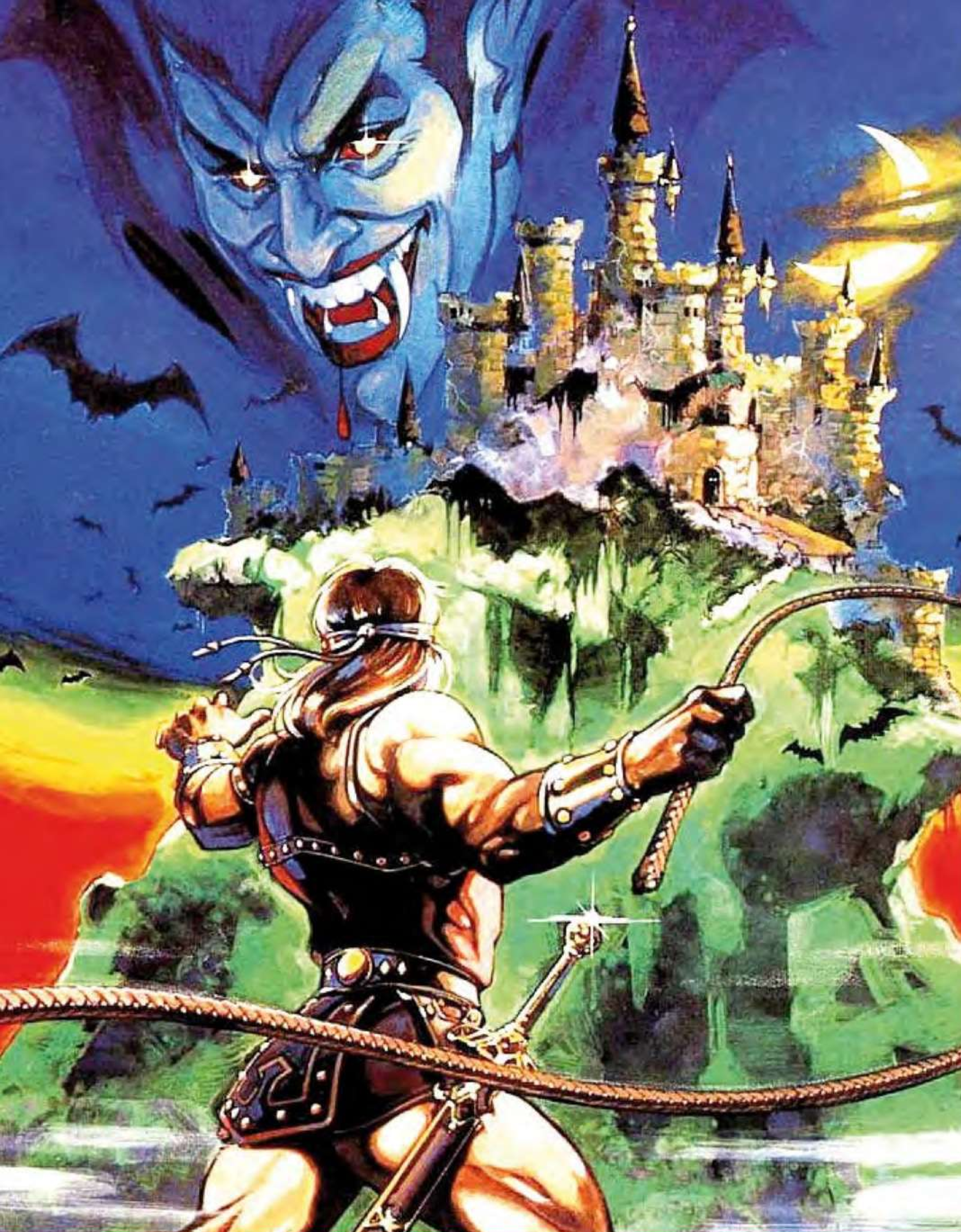
- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 123** 96

1

Bayonetta

No contento con el trabajo hecho en *DMC*, Kamiya, ya fuera de Capcom y al frente de Platinum Games, fue un paso más lejos en el género del hack and slash con este juego, protagonizado por una bruja descreída que rajaba ángeles y demonios por igual, con una katana, un látigo, tacones-pistola o poderes nacidos del mismo infierno.

- **CONSOLA** 360 - PS3 - Wii U - PC - Switch
- **COMPAÑÍA** Platinum Games
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 220** 93





Pocas compañías pueden presumir de tener un legado tan amplio como el de Konami, una empresa que comenzó como una pequeña ola... para desatar grandes tempestades.

Por **Francisco Javier Cabal**

PEQUEÑAS OLAS CREAN

La industria del videojuego dio sus primeros y decisivos pasos a principios de la década de los 70, gracias a las apuestas personales de visionarios como Nolan Bushnell. Pero, al otro lado del Pacífico, los japoneses no estaban de brazos cruzados. Viendo los avances y las posibilidades que abría la primera recreativa de Atari, muchos lo vieron claro y decidieron lanzarse a la conquista de este incipiente mercado.

LA PEQUEÑA OLA DE KONAMI

Uno de esos pioneros fue Kagemasa Kozuki, quien, en 1969, había fundado su negocio de reparaciones y alquiler de máquinas de discos (o "jukeboxes"). Pero, el 21 de marzo de 1973, hace justo ahora 45 años, Kozuki decidió relanzar su compañía con otro enfoque distinto, y con la ayuda de tres socios. Así, en 1973, nacía oficialmente Konami Industry Co. Ltd. El nombre surge de la unión de las primeras letras de los apellidos de los cuatro socios y, traducido al castellano, Konami viene a significar "pequeña ola", una idea que recoge sus humildes orígenes... pero que ocultaba sus pretensiones de convertirse en un tsunami. Así, en los primeros años, la





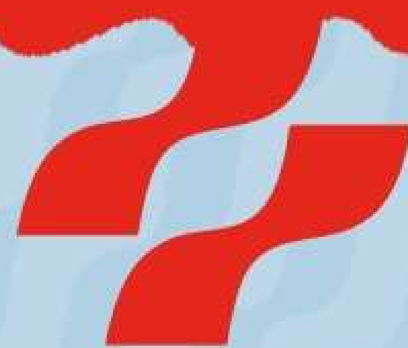






GRANDES TSUNAMIS

compañía no tiene ninguna producción registrada. Hubo que esperar hasta 1978 para encontrar sus primeras producciones... Aunque, como en otros muchos casos, no fueron precisamente juegos originales. De hecho, muchas compañías aprendieron copiando el trabajo de otros, y Konami no fue una excepción. Entre 1978 y 1979, se lanzaron un total de seis placas distintas, todas ellas clones directos o reinterpretaciones más o menos fieles de clásicos como *Pong* o *Space Invaders*, e incluso de títulos menos conocidos, como *Space Laser*. En 1980, empezó a intentar hacer cosas distintas, como *Astro Invader*, una variación sobre el concepto de *Space Invaders*. Y, justo un año después, en 1981, llegaron los primeros títulos 100% originales de la compañía y, con ellos, los primeros grandes éxitos: *Frogger*, *Scramble*, *Super Cobra*, *Amidar*, *Video Hustler*... 1981 fue un gran año para Konami, y sentó las bases de lo que veríamos en el futuro: juegos con conceptos originales, respaldados con un uso puntero de la tecnología disponible. Muchos de estos primeros éxitos utilizaban dos CPU Z80, en lugar de una, e incluso se flirteó con el laserdisc, un año después del éxito de *Dragon's Lair*, con *Badlands*.



EL FUNDADOR... Y SUS ORÍGENES

Kagemasa Kozuki creó Konami en 1969, como una pequeña compañía de alquiler y reparación de jukeboxes (o máquinas de discos). Cuatro años más tarde, y con ayuda de otros tres socios, entró de lleno en la incipiente industria del videojuego, bajo el nombre de Konami Holdings Corporation. El nombre de la compañía viene de las iniciales de los cuatro socios (KOzuki, NAkama, Matsuda e Ishihara). Kozuki sigue siendo el presidente y CEO.

Pero aún faltaban muchos éxitos y muchas monedas por recaudar: los originales shooters *Time Pilot* y *Gyruss* (diseñados por un jovencísimo Yoshiki Okamoto, que después saltó a Capcom para mayor fama y gloria), los simuladores olímpicos *Hyper Olimpic* e *Hyper Sports* (que, mechero en mano, destrozaron más botones que ningún otro juego antes, hasta que posteriores revisiones los sustituyeron por "trackballs"), *Mikie*, *Road Fighter*, *Super Basketball*... En su primer lustro, Konami cogió impulso para todo lo que vendría después. »





LOS 10 PRIMEROS ÉXITOS

Konami se forjó un nombre en los salones recreativos con estos juegos (algunos tuvieron versión doméstica).



1981



FROGGER

Guiar a la rana, evitando el tráfico y otros peligros, conquistó por su originalidad. Además, fue una de las primeras recreativas en usar dos CPU Z80. Fuera de Japón, lo distribuyó Sega.

1981



SCRAMBLE

Fue el primer shooter con scroll lateral forzado y seis niveles. Tenía ideas originales, como repostar combustible. También usó dos CPU Z80 y dos chips dedicados para el sonido.

1981



SUPER COBRA

Secuela de *Scramble*, aunque sustituyendo la nave por un helicóptero. Era más difícil, pero tenía la opción de añadir créditos extra y continuar la partida. A diferencia de Scramble, tuvo ports a Atari 2600, MSX...

1982



AMIDAR

O el juego de "pintar" la pantalla pasando por sus distintos rectángulos, mientras evitamos a los enemigos. Tiene sus raíces en un juego de lotería oriental, Amidakuji. Tuvo port a 2600.

1982



POOYAN

Este juego, que nos mete en la piel de una mamá cerda que intenta salvar a sus hijos de los lobos (desde un ascensor, y con arco y flechas), tuvo una gran aceptación en Japón, mucho menor en Occidente.

1982



TIME PILOT

Yoshiki Okamoto, recordado por su obra en Capcom, hizo sus primeros pinitos en Konami, con este shooter de combate espacial que nos permitía volar en todas las direcciones.

1983



GYRUSS

Segundo y último juego de Okamoto para Konami, en esta ocasión un "tube shooter" a lo *Tempest*. Un detalle molón es que, tras cada nivel, nos íbamos acercando a los planetas...

1983



HYPER OLYMPIC

También llamado *Track & Field* en EE.UU., fue el rey de los juegos deportivos "machacabotones". Con dos pulsadores para correr, y uno para lanzar/saltar, ofrecía pruebas como 100 metros lisos, lanzamiento de jabalina, salto de longitud...

1984



MIKIE

Ambientado en el "insti", debemos recoger corazones para formar una carta para nuestra amada. Pero claro, hay que huir de profesores, escapar de clase... Todo, a ritmo Beatle chiptunero.

1984



SUPER BASKETBALL

Konami volvió al deporte con este atípico arcade (empezamos los partidos perdiendo, botamos el balón con un botón...). Sus voces digitalizadas nos persiguen.



SUS PRIMERAS RECREATIVAS: CLONES... Y MÁS CLONES

A principios de los 70, el derecho internacional y las leyes de propiedad intelectual estaban menos desarrollados y existían más vacíos legales. Por eso, quien más y quien menos empezó copiando lo que otros estaban haciendo. Konami no fue una excepción y, entre sus primeros títulos, es posible encontrar clones de éxitos como *Pong* o *Space Invaders*, entre otros conocidos juegos. A la izquierda, *Space King* (1978), un evidente "fusile" de *Space Invaders*...

» ¿Y qué pasaba con el mercado doméstico? Konami no lo había descartado y, desde 1983 hasta 1988, se convirtió en uno de los principales respaldos de la familia de ordenadores MSX/MSX-2, que recibieron ports y nuevas entregas de sus principales licencias, como *Frogger, Time Pilot*... hasta *Contra*, por mencionar algunos. Durante los primeros años, Konami lanzó una media de 10-12 juegos de MSX al año. En esta familia de ordenadores, también nació en 1987 uno de sus grandes hitos, *Metal Gear*, que posteriormente saltó a Famicom/NES.

LA FUERTE MAREJADA EN FAMICOM/NES

En 1983, tras el lanzamiento y el descomunal éxito de Famicom (nuestra NES) en Japón, Nintendo abrió las puertas al desarrollo de terceros, pero, como siempre, controlando que la producción no fuera mediocre (para evitar un "crash" como el del mercado americano de 1983, que sobresaturó el canal de venta con productos de baja calidad) y llegando a extremos como limitar en EE.UU. el lanzamiento de juegos a cinco por año y compañía. Konami fue uno de los cuatro primeros licenciatarios de Nintendo, y se estrenó en Famicom con adap-

LOS ACTUALES PILARES *DEL NEGOCIO*

Konami está dividida en cuatro subsidiarias, y cada una explota un área de negocio distinta. Y no todas tienen que ver con juegos...

KONAMI SPORTS CLUB

Konami ha tenido en su cadena de gimnasios y actividades deportivas una de sus principales fuentes de ingresos. Con una única tarjeta y cuota (puedes configurar los servicios y la cadencia con la que quieras asistir), puedes entrar en los gimnasios de todo el país. Hay servicios para niños e, incluso, incluyen deportes como el golf.



KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

En entretenimiento digital, tienen cabida desde su menguante producción de videojuegos hasta los juegos para dispositivos móviles o sus juegos de cartas (como Yu Gi Oh!). En esta división, también entra su producción audiovisual (sigue comercializando discos de música, películas de animación y otros contenidos de este corte).



KONAMI GAMING INC.

Con sedes en Las Vegas y Australia, esta parte de la compañía se centra, única y exclusivamente, en las máquinas tragaperras y sistemas de juego para los casinos. De un tiempo a esta parte, este tipo de máquinas están incluyendo pantallas digitales y licencias de juegos clásicos de Konami, como la reciente tragaperras de *Frogger*.



KONAMI AMUSEMENT Co. Ltd

La división japonesa de máquinas recreativas de Konami. No se limita sólo a los arcades que tanto nos hicieron disfrutar en los 80 y 90, sino que también incluye las máquinas de pachinko y pachislot (algunas con licencias conocidas). Los juegos musicales y de ritmo siguen siendo una de las bazas de la compañía y, en juegos como *Jubeat*, integran pantallas táctiles (el juego original nació en iPad).



taciones de algunas de sus recreativas, como *Pooyan*, *Hyper Olimpic*, *Yie Ar Kung Fu* o *Road Fighter*. En 1986, Konami continuó con su bombardeo doméstico en Famicom, donde ya consiguió que un juego, *Gradius*, entrara en el selecto club de los cartuchos que habían vendido más de un millón de copias. 1986 también supuso el debut de otra de sus series más icónicas, *Castlevania*, primero como Famicom Disk (y con versión distinta para MSX, bautizada como *Vampire Killer*), y en cartucho para Occidente (a Europa nos llegó dos años después). *The Goonies*, *Top Gun*, *TwinBee*, *Green Beret* o *Metal Gear* fueron otros de sus títulos más conocidos de NES.

Aprovechando su posición, Konami intentó conseguir un trato de favor por parte de Nintendo que anulara la limitación de lanzar cinco juegos al año... pero la Gran N fue inflexible. En su lugar, Konami creó una filial, Ultra Games, que le permitiría lanzar otros cinco juegos más, lo que explica que, en EE.UU., algunos de sus juegos salieran bajo el sello de Ultra Games, como *Metal Gear* o *TMNT*. Estas maniobras no impidieron que Konami siguiera inundando la consola de Nintendo con grandes títulos y ports, desde *Contra* a *Jackal*, pasando por otros títulos originales, como *Wai Wai World*, uno de los primeros crossovers en los videojuegos. Konami siguió apoyando a NES hasta 1994, aunque antes había empezado ya a trabajar en la generación que permitiría desplegar todo su esplendor: la de los 16 bits. Si en la era de Famicom/NES lo normal era que un equipo de cuatro personas produjera un juego en seis meses, en Super Nintendo y Mega Drive los equipos y los plazos eran más grandes. Por eso, aunque, en cantidad, la producción de Konami puede considerarse más reducida, no fueron así sus resultados. Si empezamos por SNES, sus sagas consagradas, como *Castlevania* o »

EL "TRUCO" DE KONAMI

La combinación de la derecha, también conocida como "Konami Code", es otro ejemplo más de la trascendencia de Konami. Al introducirla en determinados juegos de la casa para NES, desbloqueaba trucos, como vidas extra. Lo creó Kazuhisa Hashimoto mientras testeaba la dificultad de *Gradius* para NES y se usó en títulos como *Contra* o *Silent Hill 3*. Con el tiempo, el código ha servido para producir merchandising y ha aparecido en series, películas... e incluso memes.



SUS 10 GRANDES SAGAS

Las malas lenguas dicen que Konami tiene en su haber siete de las sagas más exitosas de todos los tiempos, aunque a nosotros nos salen más...



GRADIUS

Este pionero shooter con scroll lateral es toda una institución del género, e introdujo aspectos como una barra de armas y habilidades, que el jugador activa según va recogiendo power ups. De él, surgieron *Nemesis*, *Parodius*...



GANBARE GOEMON! - KARAKURI DOUCHUU

Aunque lleva en letargo desde 2005, este personaje explotaba el folclore japonés en una serie de descacharrantes aventuras. Aquí, disfrutamos de ciertas maravillas de SNES y N64.



CASTLEVANIA

No se mantuvo el título original (el castillo satánico de Drácula) a petición del máximo responsable del juego en EE.UU., pero ni siquiera eso impidió que fuera un éxito de las aventuras plataformeras, superando incluso a *Metroid*.



CONTRA

Este run and gun llegó a los salones recreativos en 1987 y, desde entonces, ha pasado por numerosos sistemas manteniendo sus señas: gran dificultad, enormes jefes... *Uprising*, de 2011, es la última entrega.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

O *Jikkyou World Soccer*, como se le conoce en Japón, fue el primer simulador de fútbol de la casa. Comenzó en SNES, y desarrolló un conocido spin-off: la serie *PES*.



JIKKYOU POWERFUL PRO YAKYUU

Aquí nos sonará a chino, pero la serie *Pawafuru* es al béisbol lo que *PES* al fútbol: una institución. Aún se sigue editando y, este mismo año, llegan a Vita y PS4 nuevas versiones.



SELLO BEMANI

A finales de los 90, y mucho antes que *Guitar Hero*, Konami revolucionó la escena recreativa japonesa con numerosos juegos musicales, centrados en DJ (*Beatmania*), guitarras (*Guitar Freaks*), baile (*Dance Dance Revolution*)...



SUIKODEN

Puede que no fuera ni un enorme éxito en ventas ni una de las series más longevas... pero, para muchos, es otra muestra más de la enorme calidad que llegó a desplegar Konami. Una serie de RPG únicos en muchos sentidos.

LA FACTORÍA DE LAS MIL Y UNA JOYAS...

Repasar la obra de Konami en seis páginas es imposible. A principios de los 80, se destapó como productora de grandes juegos arcade, pero, desde la segunda mitad de los 80 y los 90, reinó en el mercado doméstico con una producción tan grande y variada como sorprendente. A Europa no llegaron muchas joyas, como la serie de visual novels *Tokimeki Memorial*. Y tampoco disfrutamos de ports de recreativas únicas, como *Vendetta*.



AXELAY



GREEN BERET



SNATCHER



SUNSET RAIDERS



TOKIMEKI MEMORIAL



VENDETTA



METAL GEAR
Hideo Kojima ha sido uno de los grandes activos de la compañía, hasta su salida en 2015, y su serie *Metal Gear*, uno de sus principales bastiones. Comenzó en MSX y, de ahí, saltó a NES. Pero su gran salto a la fama vino con *Metal Gear Solid,* y su paso a las 3D, en 1998.



SILENT HILL
¿Qué decir de uno de los pocos juegos que han sido capaces de inspirar terror real? Tras unas primeras entregas desarrolladas por los estudios nipones de Konami, la serie ha dado bandazos. Y, justo cuando parecía que volvería a lo grande de la mano de Kojima, lo cancelan...

DE PADRES GATOS, HIJOS MICHINOS

El enorme talento de Konami se manifestó de muchas maneras, en ocasiones favoreciendo la aparición de nuevas compañías.

ULTRA GAMES
En los tiempos en los que Nintendo limitaba el número de lanzamientos para Famicom/NES al año, muchas compañías crearon filiales que, bajo un nombre distinto, les permitían sacar otro puñado de juegos. Ése fue el caso de Ultra Games, sello bajo el que se editaron, en EE.UU., títulos como *Metal Gear* o *TMNT*.





TREASURE
La falta de reconocimiento y crédito en los juegos, una práctica común en muchas compañías niponas, favoreció que algunos de los programadores estrella de Konami dejaran la compañía para fundar Treasure, cuna de inolvidables joyas, como *Gunstar Heroes* o *Ikaruga*, sin olvidar *Dynamite Headdy, Guardian Heroes, Alien Soldier*...





GOOD-FEEL
Creado en 2005 por el ex de Konami Etsunobu Ebisu, este joven estudio comenzó desarrollando algunos "entrenadores" de DS, pero el espaldarazo definitivo le vino de la mano de la propia Nintendo, que le encomendó el desarrollo de la secuela de *Wario Land* para Wii, a la que siguieron *Kirby's Epic Yarn, Yoshi's Woolly World*...

» *Contra*, alcanzaron un nuevo nivel de calidad (gracias a unos sprites más detallados, efectos como el Modo 7...), sin olvidar producciones originales o que bien provenían de los salones, como *Sunset Raiders.* Aquí también nacieron *ISS*, *Sparkster* o los recordados juegos con licencias, como *Tiny Toons*. Muchos de ellos llegaron también a Mega Drive, aunque la 16 bits de Sega también tuvo entregas exclusivas de *Castlevania* o *Contra.* Todo, sin descuidar sus raíces recreativas, donde seguía maravillando con licencias como *Aliens* y juegos originales como *Devastators*, *Hot Chase* o *Lethal Enforcers*.

MÁS CRECIMIENTO EN PLAYSTATION
Sin miedo a exagerar, se podría decir que la última gran etapa creativa de Konami fue la de PlayStation (y PS2), donde dio rienda suelta al enorme talento que, por entonces, tenía entre sus filas. Maravillas como los juegos musicales (casi todos inéditos fuera de Japón), idas de olla como *Bishi Bashi Special* o *Poy Poy*, RPG como *Vandal Hearts* o *Suikoden*, o los espectaculares debuts de *Metal Gear Solid* y *Silent Hill*, atestiguan una época dorada que, mucho nos tememos, ya no volverá. Con PS2, continuó la línea fijada en PSOne, con muchos juegos musicales, ports de recreativas como *Silent Scope,* más *Silent Hill, MGS* y *PES*, alguna genialidad puntual como *Zone of the Enders*... Con PS3-360, algunas licencias clave, como *Silent Hill*, perdieron fuste (¿por qué la desarrollaron estudios externos?) y otras, como *Castlevania* con Lords of Shadow, recuperaron el fulgor. Konami, incluso, adquirió todo el catálogo de Hudson... pero, como tantas otras licencias e IP, duerme el sueño de los justos, esperando a que la compañía libere de nuevo una pequeña ola que desate una gran tempestad... ■

KONAMI, NO TE RECONOZCO
Desde hace un par de años, los videojuegos parecen no ser ya una prioridad en los negocios de Konami. Sus principales licencias son ahora portadas a pachinkos en lugar de videojuegos (*Metal Gear, Silent Hill...*) y, en 2017, los beneficios de la división de videojuegos han venido por *Super Bomberman R* (Switch), *PES* y juegos para smartphone. Todo apunta a que, tristemente, no volveremos a disfrutar nunca de la creativa y productiva Konami de los años 80 y 90...







AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Capcom **FORMATOS** Arcade, Mega Drive, Master System, SuperGrafx...

GHOULS 'N GHOSTS

TRES DÉCADAS DE MOLINOS Y GÁRGOLAS



Apenas tres años después del lanzamiento de *Ghosts 'n Goblins*, el gran Tokuro Fujiwara volvió a enfrentar a Sir Arthur a las fuerzas del Mal, firmando una de las placas más legendarias de la historia de Capcom.

Ya tiene treinta años a sus espaldas, pero el magistral *Ghouls 'n Ghosts* nos sigue maravillando por su dificultad, sus barrocos niveles y la impecable forma en la que Fujiwara y su equipo fusionaron la mecánica y el "lore" del *Ghosts 'n Goblins* original con el poderío gráfico que les proporcionaba la placa CPS-1. Una vez más, Sir Arthur debía enfrentarse a muertos vivientes, ogros, gárgolas y otras criaturas de ultratumba para rescatar a la Princesa Prin-Prin, más concretamente su alma, en poder del mismísimo Lucifer (rebautizado como Loki en algunas versiones). Antes de llegar al enfrentamiento final contra el mismísimo Señor del Averno, el jugador debía guiar a Arthur en una odisea que arrancaba, cómo no, en un cementerio. A partir de ahí, se desataba un auténtico "tour de force" que desafiaba nuestros reflejos (y la paga semanal, que volaba a velocidad de vértigo a base meter monedas en la pantalla de Continue) y en el que nuestro caballero debía enfrentarse a viejos conocidos y nuevos jefazos, como Shielder (el mostrenco decapitado que cerraba la primera fase), la nube Gassuto o la babosa Ohme.

A calzón puesto

Ghouls 'n Ghosts respetó una de las principales señas de identidad de la primera entrega: la posibilidad de encajar un toque del enemigo para seguir combatiendo, literalmente, en calzoncillos. Pero, afortunadamente, Capcom también intro-

SECUELAS DE AÚPA

¿Segundas partes nunca fueron buenas? Estas secuelas superaron con creces a los originales.

1990



SUPER MARIO WORLD
Mario debutó en SNES a lo grande, con una aventura que superó con creces, tanto en gráficos como en tamaño, a la anterior trilogía para NES.

1991



STREET FIGHTER II
Pocos recordaban el *SF* original cuando Capcom revolucionó la industria con el lanzamiento de esta secuela. Creó por sí misma todo un género.

1992



STREETS OF RAGE II
Entre el primer *SoR* y esta segunda entrega sólo transcurrió año y medio. Nadie lo diría, viendo el enorme salto gráfico que hubo entre ambos. El mejor brawler de MD.

■ Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis





Para llegar al combate final contra el mismísimo Lucifer, había que superar, en dos rondas, los cinco infernales niveles de los que constaba la placa. *Ghouls 'n Ghosts* era tan implacable como hermoso.

dujo la posibilidad de disparar hacia arriba (esencial para superar la tercera fase) y una armadura dorada que, si bien también podía perderse con un toque, permitía ejecutar una magia especial (variaba dependiendo del arma que lleváramos) al dejar pulsado el botón de ataque.

Al igual que su predecesor, *Ghouls 'n Ghosts* nos obligaba a superar dos veces los cinco niveles de la placa antes de enfrentarnos a Lucifer (la segunda vuelta era aún más difícil), con el objetivo de recoger el Psycho Cannon, la única arma capaz de dañar al rey del inframundo. A una mecánica correosa, pero irresistible, se le unía un diseño de enemigos y escenarios absolutamente magistral, todo ello coronado con una inolvidable banda sonora, compuesta por Tamayo Kawamoto. *Ghouls 'n Ghosts* fue adaptado a ordenadores de la mano de U.S. Gold y por la propia Sega a Master System, aunque ninguna de aquellas versiones llegó a alcanzar la calidad del port de Mega Drive, programado nada menos que por Yuji Naka ¡en sólo cinco meses! Naka convenció a Capcom para adaptar el juego a MD tras descubrir la recreativa en una feria japonesa. Este port sólo llegaría a ser superado por la adaptación pixel-perfect para el ordenador japonés X68000 y la no menos gloriosa conversión para la potente SuperGrafx de NEC (fue uno de los cinco únicos juegos que llegaron a ver la luz en la fallida sucesora de PC Engine).

En Europa, tuvimos que esperar hasta 1999, con el lanzamiento del recopilatorio Capcom Generations para la primera PlayStation, para disfrutar de una conversión "perfecta" de esta obra maestra. ■

EL MISMÍSIMO YUJI NAKA SE ENCARGÓ DE PROGRAMAR LA VERSIÓN MD... ¡EN CINCO MESES!

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 3 y 5 **AÑOS** 1991/92


EN CARTEL
GHOULS 'N GHOSTS
Sir Arthur no hay más que uno

EN CARTEL
GHOULS 'N GHOSTS
Uno contra todos y todos contra uno

87

93

LOS PORTS DE MS Y MD ya llevaban más de un año en las tiendas cuando desembarcó el primer número de HC en los kioskos, pero su enorme calidad hizo que tuvieran un hueco en la sección "En Cartel" de los números 3 (Master System) y 5 (Mega Drive) de la revista. La versión de MS (que contaba con un sistema propio de power-ups y equipamiento para Arthur) se ganó un 87, mientras que la colosal entrega para MD recibió, con todo merecimiento, un 93 de nota global. Yo le habría dado más.





1998



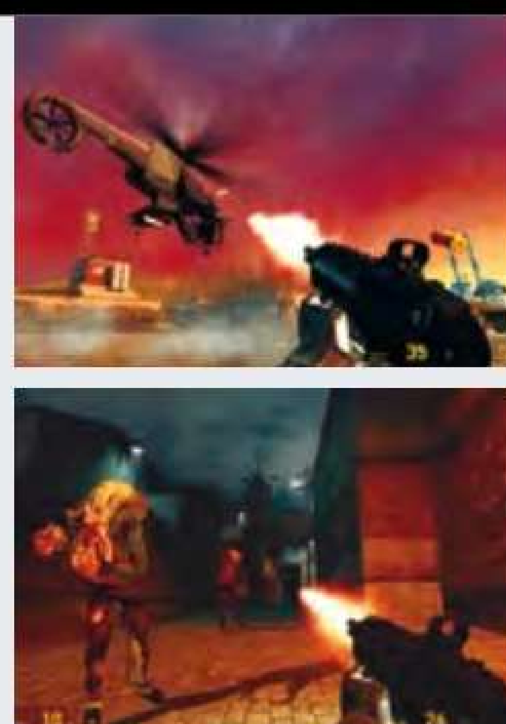
RESIDENT EVIL 2
El original ya era una joya, pero la secuela lo superó a todos los niveles. Dos héroes, dos CD-ROM y una aventura inolvidable.

2001



GRAND THEFT AUTO III
Rockstar abandonó la vista cenital de los anteriores *GTA* y nuestra vida cambió para siempre. Un título revolucionario.

2004



HALF-LIFE 2
Valve se consagró definitivamente con esta envolvente aventura, cuya ambientación deja en ridículo a muchos títulos actuales.

2010



RED DEAD REDEMPTION
Red Dead Revolver ya era notable, pero *Redemption* jugaba en otra liga y rozó la perfección más que ningún otro título de Rockstar hasta la fecha.

CRYSTAL DYNAMICS

SIEMPRE EN LA BRECHA

Debutaron con 3DO y acabaron tomando las riendas de la saga *Tomb Raider*, en una trayectoria de veinticinco años

El pedigrí a Crystal Dynamics le venía ya de cuna: la compañía fue creada en 1992 por dos veteranas de Sega América (Judy Lang y Madeline Canepa Schroeder) y uno de los cocreadores del Amiga (Dave Morse). En 1993, se convirtieron en el primer estudio externo en producir software para la flamante 3DO de Trip Hawkins, de modo que lanzaron un total de siete títulos para la consola de 32 bits, el último en 1995. Para entonces, la compañía ya había comenzado a labrarse una notable carrera como desarrolladora para PlayStation, Saturn y PC.

Unos auténticos todoterreno

A lo largo del resto de la década de los 90, Crystal Dynamics hincó el colmillo en todos los géneros imaginables. Se apuntaron a la moda de las mascotas con Gex (el gecko llegó a protagonizar tres entregas) y firmaron varios títulos deportivos (*Slam 'N Jam, 3D Baseball)*, una deliciosa aventura conversacional (*Blazing Dragons*), un par de licencias Disney o las dos entregas del plataformas 2,5D *Pandemonium*, y expandieron, a lo largo de cuatro secuelas, el "lore" vampírico de *Legacy of Kain* iniciado por Silicon Knights en 1996. Aquella saga, con la mismísima Amy Hennig como guionista, nos dejó títulos tan brillantes, y añorados, como *Soul Reaver*.

En 1998, Crystal Dynamics fue adquirida por Eidos Interactive. Tras el fracaso de *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* en 2003, Eidos decidió que era el momento de que Core Design pasara el testigo de la franquicia a los norteamericanos, quienes se encargarían de firmar, a partir de 2006 (con *Tomb Raider: Legend*), todas las aventuras de Lara Croft, incluyendo el espectacular reseteo de la saga de 2013.

Tras la compra de Eidos por parte de Square Enix en 2009, el gigante japonés ha mantenido una confianza plena en Crystal Dynamics, totalmente justificada, teniendo en cuenta que han sido los únicos capaces de aguantarles el pulso a Naughty Dog y sus *Uncharted*. De momento, *Rise of the Tomb Raider* ha sido el último título del estudio en llegar a las tiendas, pero su futuro, 25 años y 33 juegos después de su fundación, parece más que asegurado. A principios de 2017, Square Enix firmó con Marvel un acuerdo para lanzar diversos títulos basados en la legión de superhéroes de la Casa de las Ideas, y el primero de ellos será un juego de "Los Vengadores", desarrollado por Crystal Dynamics y Eidos Montreal. ¡A por otros 25 años!



EL FUTURO

Crystal Dynamics, junto a Eidos Montreal, se está encargado del desarrollo de un videojuego basado en Los Vengadores, fruto del acuerdo firmado entre Square Enix y Marvel.

NUEVE CLÁSICOS "CRYSTALINOS"

Elegir entre los 33 títulos que ha lanzado Crystal Dynamics en sus más de 25 años de historia no ha sido sencillo, pero creemos que estos nueve juegos son los más representativos de su trayectoria.



CRASH 'N BURN

3DO 1993

Este vertiginoso arcade de conducción fue el primer título creado por Crystal Dynamics y se comercializó, en forma de pack de lanzamiento, junto a la flamante 3DO de Panasonic. En su momento, sus gráficos poligonales nos dejaron sin aliento.



THE HORDE

PC - SATURN - 3DO 1994

Aunque fue programado por Toys for Bob (sí, los creadores del posterior *Skylanders*), este juego de acción/estrategia llegó al mercado bajo el sello de Crystal Dynamics. Entre los actores que protagonizaban sus secuencias FMV estaba Kirk Cameron.



GEX

PC - PLAYSTATION - SATURN - 3DO 1995

Los 90 fueron la década de las mascotas, y 3DO necesitaba una, así que Crystal Dynamics creó a Gex, un simpático gecko que también puso sus adherentes patas en PSOne y Saturn (de la mano de Beam Software). Tuvo dos secuelas.



TITAN WARS / SOLAR ECLIPSE

PLAYSTATION - SATURN 1995

En origen, este shooter no tenía nada que ver con *Total Eclipse*, pero los americanos querían aprovechar el tirón del juego de estrategia de 1994 para 3DO y PS. Aquí nos llegó con el título original: *Titan Wars*.



BLAZING DRAGONS

PLAYSTATION - SATURN 1996

Una delirante aventura point and click programada por Illusions Gaming Company para Crystal Dynamics, basada en una serie de animación. Entre su reparto de voces estaban el "Monty Python" Terry Jones y el no menos legendario Cheech Marin.



PANDEMONIUM

PC - PLAYSTATION - SATURN - N-GAGE 1996

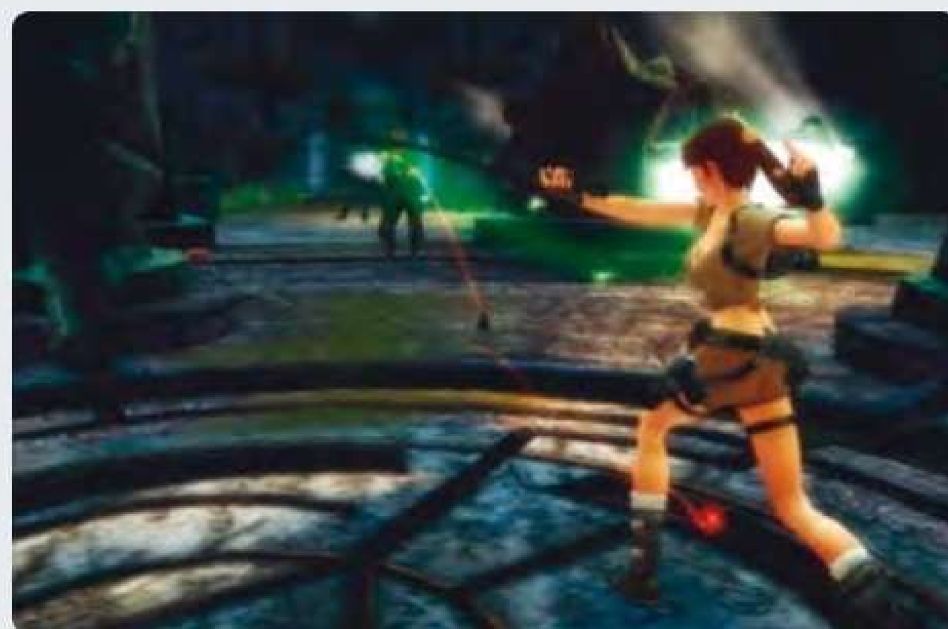
Crystal Dynamics alcanzó un notable éxito de ventas con este plataformas en 2,5D, programado por Toys for Bob. Hasta contó con un port para la N-Gage de Nokia. Su secuela, comercializada en 1997, fue desarrollada "in-house" por la compañía.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PLAYSTATION - DREAMCAST - PC 1999

La gran Amy Hennig firmó parte del diseño y el guión de esta extraordinaria secuela de *Blood Omen: Legacy of Kain*, que convertía al vampírico "héroe" del juego de Silicon Knights en el villano de la historia.



TOMB RAIDER: LEGEND

PS2 - PSP - DS - GBA - XB - 360 - GC 2006

Crystal Dynamics recogió el testigo de Core Design para crear el primer reboot de la saga *Tomb Raider*. La maniobra fue todo un éxito, pues vendió más 4,5 millones de copias en todo el mundo. Tuvo versiones para todos los sistemas imaginables.



TOMB RAIDER

PS3 - 360 - PC - PS4 - XBOX ONE 2013

Este nuevo reboot de la franquicia puso a Lara Croft al límite de sus fuerzas, a través de un guión firmado por Rhianna Pratchett y unos gráficos tan brutales como sus secuencias de muerte. Fue el primer juego capaz de mirar cara a cara a los *Uncharted*.

TELÉFONO ROJO



"Me habéis pillado comprando regalos para San Valentín, que por estos lares se celebra comiendo chocolate a cascoporro. A ver si me como una buena chocolatina a la salud de mi Switch, que cada día me da más alegrías..."

Yen te responde

Preguntas interesantes sobre replicantes

Hola, Yen, soy un fiel comprador de la revista desde hace varios años, desde la portada de Flashback, por si quieres decirme qué número era... Atesoro varias consolas de todos los tiempos, incluidas las actuales PS4 y Xbox One, y tengo un par de preguntas sobre otra de mis pasiones, como son los androides. A ver si me puedes ayudar...

■ Me encantan las novelas de Philip K. Dick y adoro todo lo que tiene que ver con "Blade Runner". ¿Cómo es posible que no hayan publicado ningún juego bajo la licencia de tan mítica película? ¿Crees que podría salir algún título para consola basado en la nueva película de la saga titulada "Blade Runner 2049"?

Muchas gracias por acompañarnos mes tras mes. Por supuesto que puedo decirte desde que número estás con nosotros. La portada de *Flashback* corresponde al número 20, así que llevas con nosotros muchísimo tiempo, lo que te da derecho a que conteste tus preguntas, así que vamos con ellas. Cometes un error al pensar que no se ha publicado ningún juego sobre *Blade Runner*, aunque es cierto que nunca ha salido para consolas. Existe una sobresaliente aventura gráfica point and click para PC, basada en la película original de Ridley Scott, que contó con la licencia oficial de la misma, incluyendo la banda sonora creada por Vangelis. Desarrollado por Westwood Studios, fue traducido, doblado y publicado en nuestro idioma por Virgin Interactive en el año 1997, y llegó a conseguir premios como "aventura del año" en PC. En la actualidad, es difícil encontrarlo, pues la licencia expiró hace bastante tiempo y dejó de comercializarse, por lo que, si estás interesado en él, no te quedará más remedio que recurrir al mercado de se-



■ **Blade Runner.** De Westwood Studios, está protagonizado por Ray McCoy, un blade runner novato. El argumento de este juego se desarrolla paralelamente a la película de Ridley Scott.



■ **Snatcher.** Está considerado un juego de culto. Esta aventura cyberpunk fue publicada en nuestro país en 1994, en inglés y para Mega CD en cantidades muy pequeñas.

LA PREGUNTA DEL MES

Dudas sobre el servicio Xbox Game Pass

■ Hola, Yen. Tengo algunas dudas sobre el nuevo servicio de Microsoft, Xbox Game Pass. Hay cosas que no me quedan muy claras, a ver si me las puedes aclarar. ¿Es algo parecido al servicio GeForce Now de Nvidia? ¿Es necesario, además, si quiero jugar con estos juegos por internet, pagar la suscripción de Xbox Live Gold? Muchas gracias por la respuesta.

La tecnología de Xbox Game Pass es muy diferente a la de GeForce Now. Mientras que en el servicio de Microsoft descargas el juego completo a tu consola para ejecutarlo (lo que tiene ventajas como seguir jugando si hay cortes en internet), en la opción de Nvidia todo se realiza directamente en la Nube, vía streaming. Si quieres jugar online con los juegos de Xbox Game Pass, tendrás que adquirir la suscripción Xbox Live Gold por separado. Espero haberte ayudado.

Lucas Ramírez





The Last Night. Conocida como la "Blade Runner indie", esta aventura creada por Odd Tales para Xbox One y PC no tiene, por el momento, fecha de publicación.

gunda mano para conseguirlo... Sobre tu segunda cuestión, no se conoce por el momento que haya en marcha ningún título basado en la nueva película "Blade Runner 2049", aunque si tenemos en cuenta que para ver un juego sobre la primera película pasaron cerca de unos quince años... ¿Quién sabe lo que nos deparará el futuro?

Seguro que conoces un juego de Hideo Kojima titulado *Snatcher*. ¿Crees que llegaremos a ver una continuación o una remasterización del mismo? ¿Cuál es, a tu juicio, la mejor versión de todas las que se han realizado del juego?

Muy difícil lo veo. *Snatcher* es hoy en día un juego de culto, pero, en su momento, se vendieron muy pocas unidades de la versión para Mega CD/Sega CD, que es la única que cuenta con una traducción al inglés. Las otras versiones del juego, que abarcan numerosos sistemas (PC 88, MSX 2 o PC Engine, entre otros), jamás han llegado a ser publicadas ni traducidas fuera de Japón, lo cual hace más difícil si cabe su remasterización en la actualidad. Por otra parte, existe una precuela, aunque no en forma de juego, sino de novela radiofónica, titulada *Sdatcher y* que fue divida en siete actos. Contaba con guión de Suda51 y música de Akira Yamaoka (*Silent Hill*) y el propio Hideo Kojima. Por supuesto, nunca salió de Japón, aunque existen webs de fans que conservan los audios de estos programas con traducciones no oficiales y que podrás encontrar en internet sin demasiado esfuerzo. Personalmente, creo que la mejor versión del juego es la creada para PC Engine CD, que fue la única supervisada realmente por Kojima y su equipo, y que no está censurada. La versión de Mega CD que llegó aquí la pondría en segundo lugar porque, a mi parecer, es la que mejor sonido tiene, por si te vale de algo.

Jonathan Ingram y su compañero Ed Brown protagonizan *Policenauts*, una novela interactiva policíaca y futurista con un aspecto basado en Riggs y Murtaugh, de "Arma letal".



Por último, ¿existe alguna posibilidad de que podamos disfrutar algún día de esa gran novela interactiva (y apenas conocida) de Kojima titulada *Policenauts* en otro idioma que no sea japonés? Muchas gracias por las respuestas y un saludo para toda la redacción.

Desgraciadamente, las posibilidades son casi nulas. *Policenauts* nunca se ha publicado fuera de Japón, y las únicas traducciones al inglés fueron realizadas por fans para PlayStation y Sega Saturn. Por el tiempo transcurrido desde su lanzamiento (1996) en esos sistemas, yo casi me iría olvidando del tema. Es una verdadera lástima. Como veo que te interesa mucho el tema cyberpunk, déjame que te aconseje un título que, por el momento, no está a la venta, pero que deberías vigilar muy de cerca: *The Last Night*, que promete ser una aventura de acción influenciada, según sus autores, por películas como, precisamente, "Blade Runner", así que seguro que, cuando llegue su publicación, se convertirá en uno de tus títulos favoritos. ¡De nada!

Marcos Oliva Aguilar

»

VUESTRA OPINIÓN



Estafadores en Rocket League

Fran Rojo

Te escribo desde mi más profunda indignación para comentarte mi caso, que, según he podido investigar, tiene muchos más afectados. Mi hijo de doce años y yo somos usuarios del juego *Rocket League* en PS4, donde varios usuarios se dedican a engañar a los demás jugadores anunciando en el chat que gratuitamente te duplican los objetos si primero se los entregas. Una vez entregados, desaparecen por completo, dejan de responder y, obviamente, se quedan con todo. Aparte de la evidente carencia de moralidad, respeto y empatía hacia los demás jugadores, hay que hacer especial mención a cómo se ceban manipulando a los niños. Este tema debería estar regulado legalmente como delito en la red. Hay un vacío legal en estos temas que no se entiende y que hace que las víctimas se queden con cara de tontas por el engaño ante la falta de regulación y soluciones...

YEN

Francamente, es repulsivo ver cómo muchos estafadores se aprovechan de los más pequeños de la casa para hacer caja. Como bien dices, es algo que debería estar regulado, pero, por el momento, la única solución es estar atento a las posibles transacciones de los niños y explicarles que nadie regala absolutamente nada en la red. Espero que, con tu advertencia, no le suceda a nadie más.

LA MARCHA DE KOJIMA DE KONAMI HACE QUE TÍTULOS COMO SNATCHER TENGAN MUY POCAS POSIBILIDADES DE RECIBIR UNA CONTINUACIÓN

VUESTRA OPINIÓN



Digitalmente digitalizados

Marcelo Fdez. Pascual ■■■■
¡Hola, Yen, y hola, lectores! ¿Os acordáis de una de las frases del pasado mes, formulada por Karl Slatoff (presidente de Take-Two)? Dijo que no sabía si en cinco, diez o veinte años, pero que, a la larga, toda la venta de juegos será 100% digital. ¿Estáis de acuerdo con esa afirmación? Espero que no. Hoy en día, estamos viendo cómo todo se está digitalizando: libros, fotos, prensa, revistas, hasta el dinero en metálico se está convirtiendo en "bitcoins" ¿Qué será de nosotros si dejamos que la tecnología acabe con cosas tan básicas? La gente habla de que es el futuro, de que así puedes comprarlo sin moverte de casa, etc. Pero, en realidad, todos necesitamos tener algo físico. ¿Os imagináis que la prensa fuera finalmente 100% digital? No quiero ni pensar que, a esos abueletes a los que tanto les gusta llevar el diario debajo del brazo para leérselo tranquilamente en el banco del parque o tomándose un cortado en el bar, hubiera que quitárselo y cambiárselo por una tablet. Esperemos que las rotativas no dejen nunca de funcionar. Y es que hay cosas que no podemos permitir que sucedan...

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Espero que me disculpes por recortar tu reflexión, ya que es demasiado extensa y no cabía de ninguna manera. Estoy totalmente de acuerdo contigo. Como he comentado varias veces en estas páginas, soy un firme defensor del formato físico, el cual espero que perdure durante muchos años.

» Dudas sobre raíles desde la Costa del Sol

¡Saludos de nuevo desde la Costa del Sol! Tras pasar estas blancas navidades dándoles caña a juegos pendientes, ahora paro un poco para que me resuelvas unas dudas, a ser posible:

■ **Estoy interesado en shooters sobre raíles en PS3, pero no sé qué mando o pistola puedo usar. ¿Sirven los PS Move que se venden actualmente de PS4 para PS3 y viceversa?**
Muchos saludos de nuevo desde el imperio del sol naciente. Que suerte tienes de poder jugar en Navidad. Yo he andado bastante ocupado con vuestras respuestas, aunque he tenido tiempo de jugarme unas partiditas con mi Switch mientras mi abuelo contaba batallitas de samuráis... En fin, vamos con tus respuestas, si te parece bien. Por supuesto que los PS Move funcionan en PS3 y viceversa. Son el mismo modelo, así que no debes temer por una incompatibilidad. De hecho, si tienes alguno adquirido de la época de PS3, podrás usarlo sin ningún problema en PS4.
■■ **¿Qué juegos de ese género me recomiendas? Vi un *Time Crisis* que recopilaba varios juegos. ¿Sabes cuál es?**
Es *Time Crisis: Razing Storm* y está compuesto por tres juegos. El primero es el que da nombre a la recopilación, *Razing Storm*, un spin-off de la saga *Time Crisis* que, a pesar de ser un shooter sobre raíles, cuenta con partes que dan más libertad de movimiento. El segundo, *Time Crisis 4*, es una versión de la recreativa con soporte para PS Move. El último juego de la recopilación es *Deadstorm Pirates*, una aventura de piratas basada en una recreativa del mismo nombre de Namco. Sobre la recomendación de títulos, para mí, los más destacados del género son *Time Crisis: Razing Storm*, *The House of the Dead 4*, *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, *Resident Evil: The Darkside Chronicles* y *Dead Space: Extraction*.
■■■ **¿Qué accesorio podría usar para que PlayStation Move funcione como pistola arcade?**
Hay dos periféricos que puedes usar a modo de pistola: el Move Sharp Shooter, que tiene forma de fusil de asalto y, además de servir para los shooter sobre raíles, también podrás usarlo en algunos títulos que cuentan con soporte para él, como *SOCOM 4* y *Killzone 3*. El otro periférico es el Motion Controller Gun, que es, simplemente, una carcasa en forma de pistola donde introducir el PS Move. Un apunte: puedes tener problemas para encontrar el Move Sharp Shooter, ya que lleva bastante tiempo descatalogado...
■■■■ **Para terminar ya con las preguntas, ¿hay algún proyecto/periférico para la actual generación en marcha, tipo *The House of the Dead* o *Time Crisis*? Gracias por las respuestas. Un saludo.**
Recientemente, se ha presentado en los salones recreativos japoneses *The House of the Dead: Scarlet Dawn*, una nueva entrega de la saga de Sega, que tiene bastantes papeletas para llegar a consolas. Personalmente, creo que el futuro del género está en la realidad virtual, donde ya existen periféricos, como el VR Aim Controller, que encajan con este tipo de desarrollos.

Miguel A. Navarrete García



■ **Deadstorm Pirates.** Es un shooter para dos jugadores donde nos enfrentaremos a varias criaturas sacadas de leyendas de piratas.



■ **Resident Evil: The Darkside Chronicles.** Es uno de los juegos de disparos sobre raíles con más éxito. Publicado para Wii y PS3, esclarece el argumento de *Resident Evil 2* y *Code Veronica X*.

SCARLET DAWN ES LA NUEVA ENTREGA DE THE HOUSE OF THE DEAD PARA RECREATIVAS, QUE PODRÍA LLEGAR A CONSOLAS PRÓXIMAMENTE

Dudas de un auténtico fan de Rockstar

Hola, Yen, soy un "adolescente" de treinta años que tiene una PS4 como plataforma favorita de juego. No te voy a engañar: llevo poco tiempo comprando la revista, pero me gustaría, siempre que te sea posible, que me contestes unas dudas que tienen que ver con mi compañía favorita: Rockstar.

■ **No sé si recuerdas, hace años, un juego anunciado por Rockstar llamado *Agent*. Después de tanto tiempo sin saber de él, ¿crees que llegaremos a verlo algún día?**
Saludos, "jovencito". Como puedes ver y leer, aquí me tienes, dispuesto a responder tus dudas. Espero que verte en estas páginas te anime a escribirme más veces y continúes acompañándonos durante mucho tiempo, ¿OK? Vamos al lío. *Agent* es un título de acción y mundo abierto anunciado en el E3 de 2009, exclusivamente para PS3 y que tendría un argumento basado en el espionaje que se practicaba en la Guerra Fría de finales de los años 70. Poco más se conoce sobre su desarrollo, a excepción de alguna captura que se filtró en el pasado. Sin embargo, si visitamos la página oficial de Rockstar, podemos observar que el juego continúa anunciado y la propia compañía renovó la marca comercial a mediados de 2016, por lo que creo que aún hay esperanzas de que pueda aparecer en algún momento. Algo parecido a lo que ha ocurrido con *Nioh*, que llegó a otra plataforma y con un aspecto totalmente cambiado.

■■ **¿Tenemos fecha final de lanzamiento para *Red Dead Redemption II*? Estoy quedándome sin uñas esperándolo.**
Pues sí, ya tenemos fecha final para *Red Dead Redemption II*, y no te va a gustar. El juego ha sufrido otro retraso que sitúa su lanzamiento el 26 de octubre de este año. Según Rockstar, necesitan un poco más de tiempo para pulirlo e insisten en que esta fecha es la definitiva. Esperemos que así sea, por nuestro bien y el de tus uñas...

■■■ **Uno de mis juegos favoritos de la compañía es *Manhunt*. ¿Hay alguna nueva entrega en desarrollo?**
Hace casi diez años desde que se publicó *Manhunt 2*, y no tenemos noticias de una nueva entrega de la saga. Sin embargo, no parece que Rockstar esté dispuesta a abandonar la marca, ya que ha renovado los derechos sobre ella en enero de este mismo año. Esto no quiere decir que estén trabajando en una continuación, y puede ser un movimiento de cara a desarrollar una remasterización o una salida del título en otras plataformas (como los teléfonos móviles), pero, al menos, existe la posibilidad de que algún día llegue una nueva entrega.

■■■■ **¿Alguna noticia sobre una continuación del gran *Canis Canem Edit*, también conocido como *Bully*?**
Una filtración en la web de la revista Game Informer dio a conocer, en mayo de 2017, un juego titulado *Bully 2: Kevin's Back Jack*, que, supuestamente, sería la continuación directa de *Canis Canem Edit*. El caso es que, poco después de esta filtración, la propia Game Informer desmintió su existencia vía Twitter, achacándolo a un simple error y borrando todo rastro de ella. La realidad es que Rockstar no ha anunciado nada en la actualidad, pero ¿quién sabe qué sucederá cuando se publique *RDR II?* Y es que, cuando el río suena... dicen que músicos lleva. »



■ **Algunos usuarios** hicieron capturas de la caché de Google donde se puede apreciar la ficha de Game Informer para *Bully 2: Kevin's Back Jack*, la continuación de *Canis Canem Edit*.

VUESTRA OPINIÓN

Periodistas descalificados

Carlos Mediero
Te escribo para darte mi opinión del artículo escrito por Alberto Lloret en el número 315. En él, se hace referencia a que un periodista de videojuegos, Dean Takahashi, no fue capaz de pasarse el tutorial de *Cuphead*. Sinceramente, no sé si este señor ha realizado la crítica de este juego, porque, si no, la anécdota carece de importancia, pero, si él u otros no son capaces de acabarse juegos que pretenden puntuar, entramos en otro terreno. Me encanta la literatura, pero nunca escucharía a un crítico literario que no pasó del prólogo, o a uno de cine que se durmió en el reparto. Un periodista de videojuegos que pretenda hacer críticas de los mismos debe poder, al menos, pasarse el juego. Sí concuerdo con Alberto en que un periodista de videojuegos puede no ser muy hábil y cumplir otros cometidos, pero, para gastar mi dinero, quiero a un profesional que sepa de lo que habla.

YEN
Tienes más razón que un santo. Para analizar un juego en condiciones, hay que exprimirlo al máximo. Sólo de esta manera se consigue una opinión creíble...





» ■■■■■ **Por último, ¿hay algún indicio o rumor sobre *GTA VI?* Supongo que *GTA V* ya venderá poco y estarán liados con él, ¿no? Gracias por tu tiempo. Un saludo.**
Aún es pronto para hablar sobre *GTA VI*. Ten en cuenta que todavía no se ha publicado *RDR II*, por lo que tendremos que esperar algún tiempo antes de oír algo sobre el próximo *GTA*. Sobre la cuestión de que *GTA V* vende poco en la actualidad, estás muy equivocado. Recientemente, en una reunión con inversores, se ha hecho público que el juego lleva más de 90 millones de copias vendidas y que, en 2017, ha vendido más unidades que novedades como *Assassin's Creed Origins*, *Star Wars Battlefront 2* o *Destiny 2*. Además, *GTA Online* sigue dando grandes beneficios a la compañía. No está nada mal para un juego que lleva en el mercado casi cinco años, ¿verdad?

Isaac Moreno Aguayo

■ **Noahmund.** Es un juego de rol táctico con aspecto japonés, desarrollado por el estudio malagueño Ábrego. Llegará a lo largo de 2018 y actualmente cuenta con el apoyo de Sony, a través de PlayStation Talents Games Camp.

Interesado en fechas de salida

¡Hola, Yen! Me gustaría que me respondieras mis dudas:

■ **¿Qué me puedes contar sobre el juego *Noahmund*?**
A ver, me suele gustar que vayáis directos al grano, sobre todo por el poco espacio que dispongo para contestar dudas, pero es que, a veces, vais demasiado a saco y uno tiene su corazoncito (snif, snif). En fin, vamos con tus dudas. que veo que es lo único que te preocupa, je, je. *Noahmund* es un juego de rol táctico con estética japonesa desarrollado en España, concretamente en Málaga, por el estudio independiente Ábrego. El juego fue financiado mediante Kickstarter y se esperaba su lanzamiento para el pasado septiembre, aunque ha sufrido un pequeño retraso. Por suerte, ha entrado a formar parte de PlayStation Talents Games Camp, gracias a lo que recibirá soporte de PlayStation España, para agilizar su desarrollo. Mientras tanto, si quieres probarlo, existe una demo en esta dirección: *https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe-024r4V1gcnHsSbLkixaGnWJXVu-reOKGUeXSQL5LIpiNVQw/viewform* que seguro que hará más llevadera la espera.

■■ **¿Hay fecha prevista ya para el lanzamiento del tercer episodio de *Los pilares de la Tierra*?**
Pues, por el momento, no hay una fecha definida, pero he preguntado a mis espías y me han dicho que no lo esperemos antes de finales de este año. Toca armarse de paciencia.

■■■ **¿Crees que se pondrá a la venta este año, por fin, *Detroit: Become Human*?**
Sin ninguna duda. De hecho, está confirmado por parte de Quantic Dream que llegará a lo largo de la próxima primavera. Ya mismo lo podremos catar, y lo estamos deseando.

■■■■ **Para terminar, ¿algún detalle nuevo sobre *Death Stranding*? ¿Sabes cuando saldrá? Gracias.**
Lo poco que se conoce del desarrollo de *Death Stranding* es que ya está en fase de testeo interno, por lo que se deduce que ya deben de estar muchas de las mecánicas del título implementadas y gran parte del juego en estado jugable, aunque, por el momento, seguimos sin saber nada más concreto sobre la temática que tendrá el nuevo título de Hideo Kojima. Por otra parte, la actriz Stefanie Joosten (la misma que interpretó a Quiet en *Metal Gear Solid V*) está insinuando a través de imágenes en su Twitter que podría trabajar en el juego como algún personaje que no hemos visto por el momento. Sobre su fecha de salida, es un misterio, aunque, personalmente, creo que no lo veremos hasta bien entrado 2019, y eso como muy pronto...

Ángel Harillo Lobato

■ **Stefanie Joosten.** Es la actriz que dio vida a Quiet en *Metal Gear Solid V*. Sus últimos tuits insinúan que podría estar involucrada también en *Death Stranding.*





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Yen, quiero proponeros una nueva sección para la revista. Creo que un buen horóscopo consolero nos vendría bien, y podríais incluir los juegos recomendados para cada signo. A ver si puedes comentarlo por ahí arriba y lo ponéis en marcha. Me haría mucha ilusión.**
Yen: Pues hace tiempo que hicimos un casting para buscar a alguien que se hiciera cargo de una sección parecida, pero no dimos con nadie preparado para dicho cometido. Hace poco, hemos pedido a Alberto Lloret que mueva sus contactos para ver si consigue que el gran Sandro Rey se una al equipo de Hobby Consolas, pero, por el momento, no hay respuesta. En cuanto sepa algo, te lo comento de inmediato.



■ **Yen, si salgo en el "qué me dices", ¿tengo premio? Es que te escribo muchas veces y casi siempre termino en esa sección...**
Yen: Y, como puedes comprobar, este mes no podía ser menos y vuelves a aparecer por aquí. ¿Te parece poco premio estar todos los meses en la revista? Y pensar que mucha gente escribe quejándose porque no se le publican sus dudas... ¡Si es que nunca estáis contentos!

■ **¿Alguien sabe tu identidad real? Creo que, por algunas respuestas y forma de expresarte, no eres Javier Abad. No serás Sonia, ¿verdad?**
Yen: Por una parte, debo alabarte la inteligencia de detectar que no soy Javier Abad, pero, por otra, debería darte de collejas por confundirme con Sonia Herranz. Me llamo Yen, masculino, y soy chico. Sobre quién conoce mi identidad, te aseguro que muy pocas personas, y espero seguir así muchos años, ¿OK?

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

94

SEA OF THIEVES

Rare promete volver por sus fueros con diez cañones por banda y un cooperativo piratesco para cuatro jugadores



YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

Con su peculiar estilo japonés, Kazuma Kiryu nos dará otra lección de cómo ser un buen mafioso... y un padre inesperado

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 20 DE MARZO ■ RARE (MICROSOFT) ■ AVENTURA

Sea of Thieves

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



TOCA HACERSE A LA "MARRRRR", GRUMETES DE AGUA EXCLUSIVA

Más preocupada por el hardware y los servicios que por el software, Microsoft ha descuidado el lanzamiento de exclusivas propias en los últimos tiempos. Sin embargo, esta primavera, lanzará tres títulos que, aun no siendo "vendeconsolas", al menos a priori, darán que hablar, y todos enfocados al multijugador cooperativo.

A la espera de que *State of Decay 2* y *Crackdown 3* tengan fechas definitivas, *Sea of Thieves* dará el trabucazo inicial, el 20 de marzo. Recientemente, ha tenido lugar una beta cerrada, y las sensaciones no podrían ser más positivas. Por fin, una vez enterrado el infame Kinect (sin él y sus 100 €, el devenir de esta generación podría haber sido muy distinto), Rare ha podido olvidarse de *Kinect Sports* y centrarse en una nueva IP aventurera con la que reverdecer laureles y recordar por qué Microsoft compró el estudio en su día. La ruta elegida para esta travesía del "Inglés Errante" ha sido la de la piratería, que va a estar muy en boga este año, pues Ubisoft también lanzará *Skull & Bones*, con un planteamiento de multijugador competitivo.

Cofradía piratesca

Si se desea, se podrá jugar en solitario (habrá barcos de varios tamaños), pero *Sea of Thieves* es un juego pensado para disfrutar en multijugador cooperativo, ya sea con amigos o con desconocidos, gracias a su sistema de búsqueda de partida, y podremos toparnos con otros jugadores, probablemente hostiles, como en un MMO. Esto se verá beneficiado por el crossplay entre Xbox One y PC, así como por el hecho de que el juego vaya a formar parte de la suscripción de Game Pass desde el primer día. No habrá modo Historia como tal, sino que podremos explorar libremente un vasto mundo junto a nuestra tripulación, en busca de tesoros enterrados y artefactos legendarios. Así, el timonel necesitará que alguien mire el mapa de la bodega y le dé indicaciones, con el chat de voz o con mensajes predefinidos.

La jugabilidad será muy variada, con viajes y batallas navales (se rumorea que habrá un kraken), duelos de espada, buceo en barcos hundidos (ojo con los tiburones) o expediciones a pie con pala en mano. Y podremos tocar música, emborracharnos... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Tras buscar en un mapa pirata, Rare parece haber recuperado el tesoro de la creatividad. ¡Arrrrrrrrr, ya era hora!

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB BlackMetal
"Lo llevo diciendo desde hace meses: puede ser el gran bombazo de Microsoft para esta generación. Me parece todo un acierto para los que nos encanta el multijugador cooperativo."

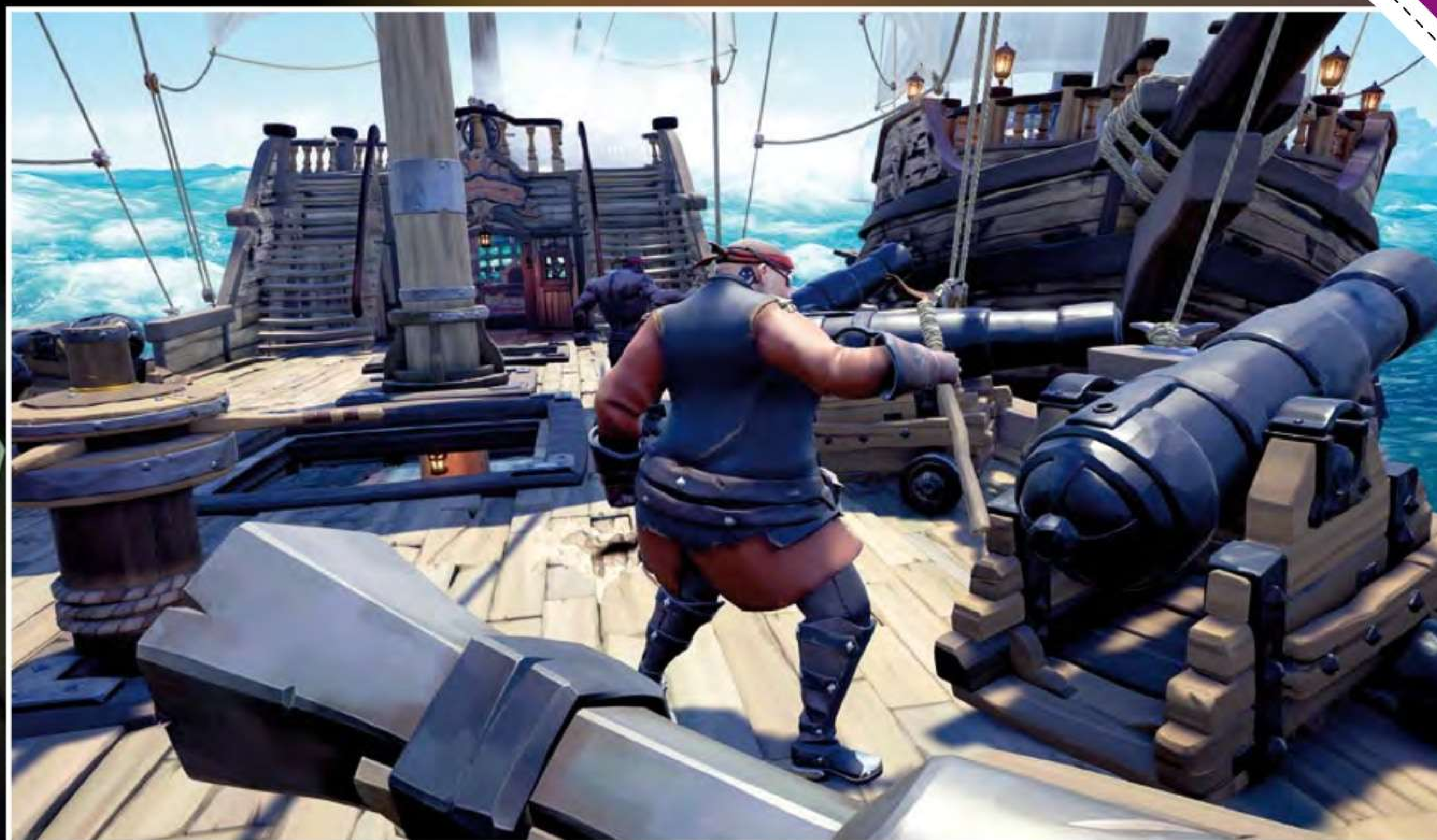
WEB Cazamentiras
"Muy bonito a nivel visual. Es muy Rare, lo cual es una gran noticia. Está teniendo grandes críticas de los que lo han probado. A ver qué tal. Y, encima, disponible con el Game Pass."

REGALO POR RESERVA EN **GAME**

Hazte con tu juego y llévate el DLC "Black Dog Pack" y una exclusiva taza.



*Promoción limitada a 500 unidades.



■ Habrá múltiples mecánicas piratescas: disparar cañones, abordar navíos, arriar velas, levar anclas, orientarse con la brújula, interpretar mapas, mirar al horizonte con el catalejo, achicar agua...

■ Habrá tanto armas de fuego como cuerpo a cuerpo, ya sea para "horadar" a otros bucaneros o para enfrentarse a temibles esqueletos andantes.







■ Podremos personalizar a nuestro pirata con diversos peinados y ropajes, aunque no nos veremos, debido a la cámara subjetiva.

LAS CLAVES

1 **MMO.** El cooperativo para cuatro será la base y, además, podremos toparnos con otras tripulaciones, que podrán ser amistosas... o belicosas.

2 **ARCHIPIÉLAGO.** El mundo abierto tendrá un tamaño colosal, con millas y millas de islas y océano, así como ciclo día-noche y tempestades.

3 **COMUNIDAD.** Será Xbox Play Anywhere (la copia digital valdrá tanto para One como para W10)... y formará parte del catálogo de Game Pass.



■ Con una estética de dibujos animados, el Unreal Engine 4 dejará estampas de una gran belleza. Las tormentas y el oleaje serán también para quitarse el sombrero.

RARE POR FIN SE HA PODIDO OLVIDAR DE KINECT PARA REVERDECER LAURELES

EL SALTO TECNOLÓGICO SERÁ NOTORIO, GRACIAS AL USO DEL NUEVO DRAGON ENGINE

■ 17 DE ABRIL ■ SEGA ■ AVENTURA

Yakuza 6: The Song of Life

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



UN CANTO MAFIOSO A LA VIDA, LA FAMILIA Y LAS SEGUNDAS OPORTUNIDADES

La saga *Yakuza* no acaba de despegar en Occidente, pero Sega y Atlus siguen trayéndola, para regocijo de los que sabemos que es una de las mejores de la historia.

En España, es un caso difícil, pues no ayuda que llegue con textos en inglés y voces en japonés, a lo que se añade el hecho de que cada entrega continúe la sesuda historia donde la dejó la anterior, algo que no hace casi nadie hoy en día. Eso sí, en *Yakuza 6* (que se ha retrasado del 20 de marzo al 17 de abril), al empezar, se darán unas pinceladas de lo acontecido en cada entrega. Aun así, los neófitos se sentirán perdidos cuando empiecen a desfilar personajes como Majima, Saejima, Akiyama, Dojima, Date... No en vano, hablamos de una saga cuya construcción psicológica de los personajes no tiene prácticamente rival.

Sea como fuere, el protagonista volverá a ser Kazuma Kiryu en solitario. Tras pasar tres años en la cárcel, tratará de reconstruir su vida familiar con Haruka, pero se encontrará con que su ahijada está en coma debido a un atropello... y ha tenido un bebé, del que deberá cuidar. ¿Quién será el padre? Investigando las causas del accidente, pronto se verá inmerso en una nueva guerra criminal, esta vez entre el Clan Tojo, las triadas chinas y la mafia coreana. Así, se echará mano de largas escenas de vídeo para desarrollar un argumento de película.

Una aventura realmente única

El desarrollo seguirá la línea habitual de la saga, combinando exploración, combates a lo beat'em up y toda clase de minijuegos. El sistema de combos se apoyará en un único estilo esta vez, pero contará con un nuevo modo "turbo" y remates aún más salvajes. Aprovechando la paternidad forzada de Kazuma, también se han introducido mecánicas de cuidado del bebé, otra locura más de Toshihiro Nagoshi, la brillante mente que alumbró la saga.

Gracias al nuevo Dragon Engine, el salto tecnológico será notorio, pues no habrá cortes al entrar en edificios o batallas, podremos movernos de nuevas formas por el entorno, todos los diálogos tendrán voces (hasta los insignificantes)... Frente a las cinco ciudades de *Yakuza 5*, sólo habrá dos, pero el nivel de detalle será enfermizo. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

No es tan vasto como *Yakuza 5*, pero sí más bruto en la parcela audiovisual. Va a ser otro juego imprescindible que añadir a este grandioso inicio de 2018.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Sun Wukong
"Tiene pintaza. El 4 y el 5 me gustaron y son enormes, aunque vaya tela sacar ediciones especiales y no traducirlo..."

WEB coco360
"Ya sólo por incluir Virtua Fighter V, creo que lo compraré."

@srgref
"Que te llamen pipero por disfrutar de la PS4 es un coste muy, muy bajo, si en un par de meses podré jugar a Yakuza 6."

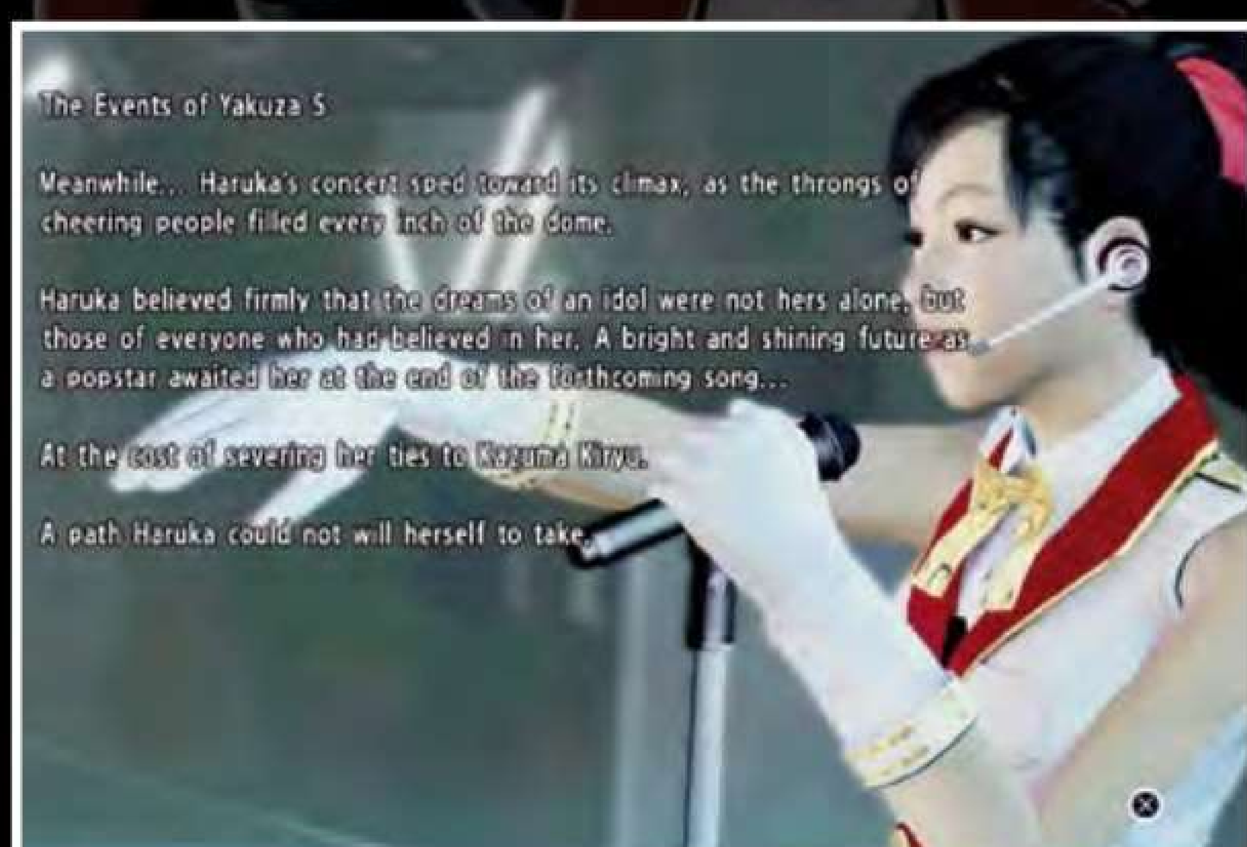


Los combates serán continuistas, pero habrá pequeñas adiciones que los harán aún más salvajes. Por cierto, ¿por qué vuelve Akiyama a vestir como un mendigo?

Entre los nuevos minijuegos, habrá partidos de béisbol, pesca submarina, un gimnasio o un café gatuno. Además, deberemos reclutar a gente para nuestro clan.







Hay un recordatorio de lo acontecido en las entregas previas, a través de textos estáticos, pero recomendamos haberlas jugado...

LAS CLAVES

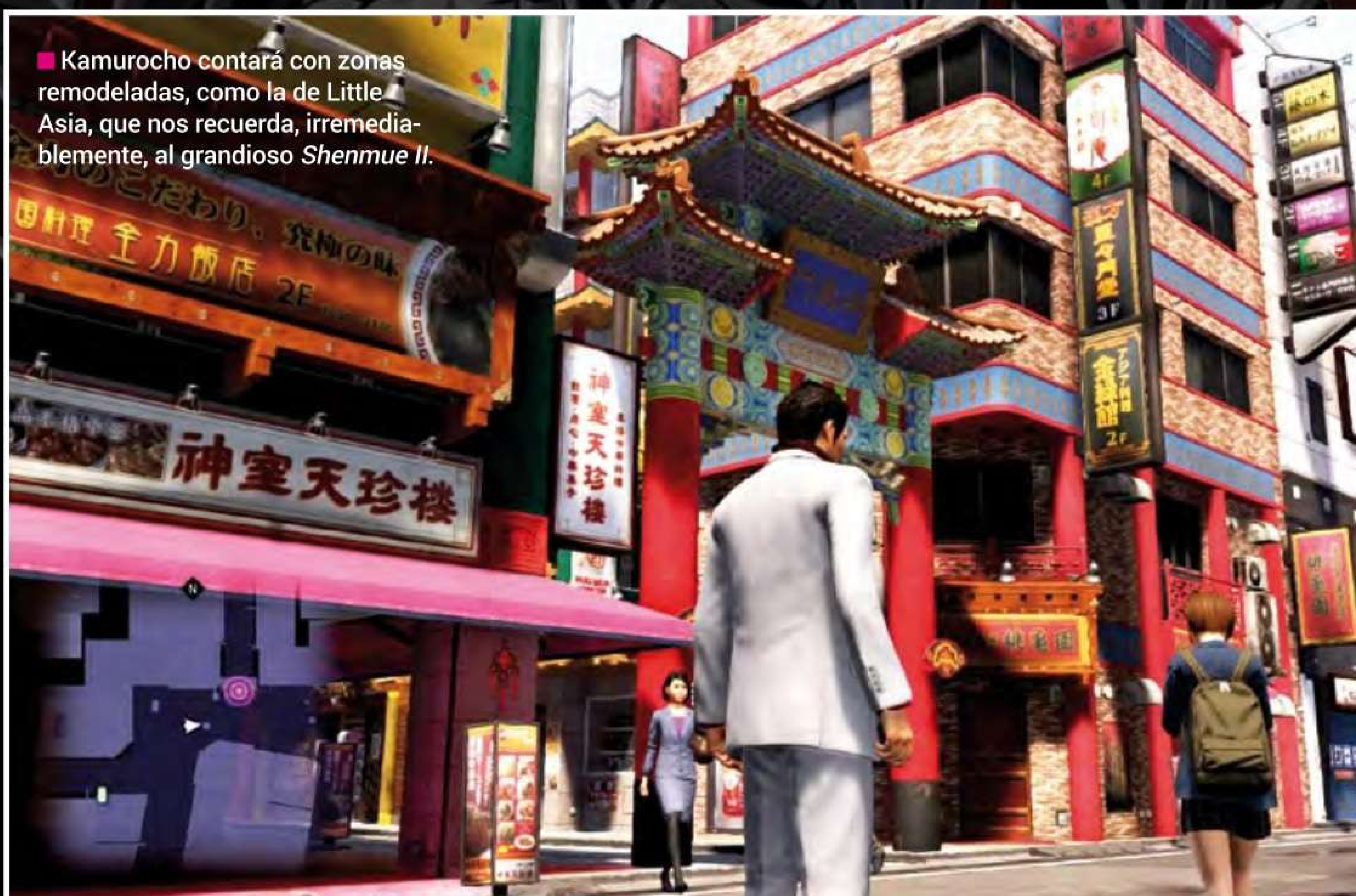
1 DRAGON ENGINE. Al ser la primera entrega hecha expresamente para PS4, se ha usado un nuevo motor que llevará los gráficos a otra dimensión.

2 ONOMICHI. Inédita en la saga, esta ciudad basada en Hiroshima se combinará con la típica Kamurocho para que nos sintamos como en Japón.

3 PRUEBA. El 27 de febrero, se publicará en PS Network una demo gratuita, ideal para aquéllos que no hayan tocado nunca un *Yakuza*.



En el salón recreativo, podremos echar partidas a *Virtua Fighter V: Final Showdown, Puyo Puyo, OutRun, Hang-On, Space Harrier*...



Kamurocho contará con zonas remodeladas, como la de Little Asia, que nos recuerda, irremediablemente, al grandioso *Shenmue II*.

■ 23 DE MARZO ■ HAZELIGHT STUDIOS (ELECTRONIC ARTS) ■ AVENTURA

A Way Out



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LA EDICIÓN JUGABLE DE "PRISON BREAK"

Electronic Arts está apostando fuerte por los indies, con su iniciativa EA Originals. Tras dos monadas como *Unravel* y *Fe*, esta vez le toca el turno a *A Way Out*, una aventura más seria y realista, pero igual de original y atractiva.

Se trata del primer proyecto de Hazelight, un pequeño estudio sueco fundado por veteranos de otra joya indie como *Brothers: A Tale of Two Sons*. Tal es el caso de su director, Josef Fares, que se ha acabado haciendo famoso por su exabrupto contra los Óscar en la última gala de The Game Awards, si bien lo merecería más por sus ideas, en especial la que dio pie a este juego. Cansado de que no hubiera juegos cooperativos sustentados en la narrativa (lo normal es que los títulos para jugar en compañía simplemente permitan añadir a personajes extra que ni pinchan ni cortan en la historia), Fares decidió hacer algo al respecto. El resultado es una aventura pensada exclusivamente para ser disfrutada en cooperativo, ya sea en una misma consola u online. Dado lo raro del planteamiento, se decidió añadir la facilidad de que, en el caso de jugar en línea, sólo haga falta una copia del juego (saldrá a 30 €, con edición física sólo confirmada para PS4) y se pueda mandar una invitación a cualquiera.

Dos reclusos a la fuga

A Way Out estará protagonizado por Leo y Vincent, dos presos que no se conocerán de primeras y que pondrán en marcha un plan para escapar de prisión. Uno será muy violento y visceral, mientras que el otro será más reflexivo. Así pues, deberán aprender a confiar el uno en el otro, y esa relación será la base de la historia, en la que también participarán algunos de sus seres queridos. Una peculiaridad en ese sentido es que, aunque sólo manejemos a uno de los dos protagonistas, casi siempre veremos la pantalla dividida en dos, como las dos caras de una misma moneda. Por ejemplo, puede que, mientras nuestro compañero está en una escena de vídeo dentro de una habitación, nosotros sigamos danzando libremente por el exterior.

La aventura será realmente ecléctica, pues se combinarán multitud de mecánicas jugables. En los compases iniciales, mientras tratamos de huir, primará el sigilo, con peculiaridades como tener que ponernos espalda con espalda con el compañero para "escalar" por un estrecho hueco. Sin embargo, una vez fuera de la trena, habrá persecuciones en coche (en las que uno conducirá y el otro disparará), tiroteos, puzles, minijuegos (como uno de batear pelotas de béisbol)... También habrá momentos pausados, más centrados en el lado emocional de los personajes. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Habrá que ver si las mecánicas tienen un control a la altura, pero el planteamiento no podría ser más atractivo. Da gusto ver propuestas arriesgadas.

LA AVENTURA SERÁ REALMENTE ECLÉCTICA, PUES SE COMBINARÁN MULTITUD DE MECÁNICAS JUGABLES

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB soul4game
"'Prison Break' versión videojuego... ¡Me gusta! A ver si sale algo bueno, porque luce muy bien. Habrá que ver cómo funcionan las mecánicas."

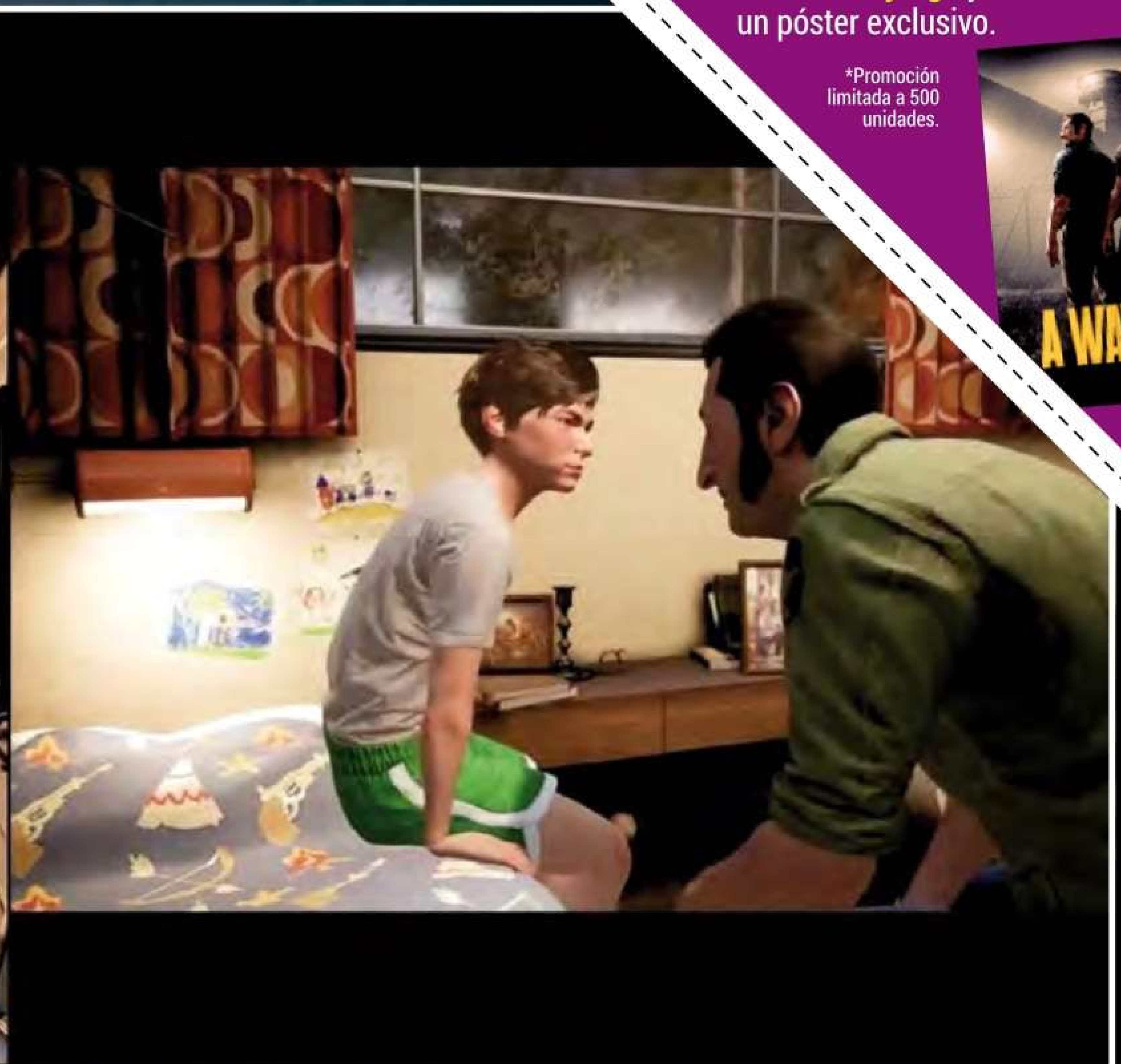
@nostalgicXninja
"Espero que los indies sigan evolucionando. Desde luego, ayuda que reciban fondos del mismo modo que Zoink! con Fe o Hazelight con A Way Out."

WEB cyberdine4
"Parece mentira que se trate de EA. El juego tiene muy buena pinta. La importancia que se le da al cooperativo hace que aún me atraiga más."



El uso de la pantalla partida será muy peculiar. Por ejemplo, puede suceder que un jugador esté en medio de una escena de vídeo y que el otro siga explorando.







Los momentos de acción prometen ser bastante numerosos, como esta huida en motocicleta o un atraco a una gasolinera.



Salvo en contadas ocasiones, la pantalla estará siempre partida por la mitad, para que veamos lo que está haciendo nuestro compañero.



El apartado técnico, basado en Unreal Engine 4, estará por encima de la media de los indies de aspecto "realista".

LAS CLAVES

1 **COOPERATIVO.** Será obligatorio que jueguen dos personas, ya sea en la misma consola u online. En el segundo caso, sólo hará falta una copia, pues el anfitrión podrá invitar gratis a quien quiera.

2 **NARRATIVA.** El argumento será el eje del desarrollo, algo que suele descuidarse en los juegos enfocados al cooperativo. Los dos protagonistas, Leo y Vincent, tendrán personalidades muy dispares.

3 **MECÁNICAS.** Habrá de todo: sigilo, tiroteos, puzles, conducción, peleas cuerpo a cuerpo, minijuegos... Es un indie de lo más ambicioso.



LAS CLAVES

1 COOPERATIVO. Cuatro personas podrán compartir la aventura en una misma consola, cada una con un Joy-Con. No habrá online ni modos competitivos.

2 AMISTAD. Además de tragarse a sus enemigos para robarles su poder, Kirby podrá obtener más habilidades esta vez, fruto de su interacción con los otros tres personajes.

3 COLORIDO HD. Quizá no sea tan ambicioso como otros exclusivos de Switch, pero el apartado visual rezumará luminosidad y encanto desde el primerísimo minuto.

■ 16 DE MARZO ■ HAL LABORATORY ■ PLATAFORMAS

Kirby Star Allies

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

YO QUIERO TENER UN MILLÓN DE AMIGOS

No tiene el estatus imprescindible de *Mario* o *Zelda*, pero *Kirby* es una saga clave para Nintendo y ya está casi lista para comerse Switch.

En los últimos años, la querida bola rosa de HAL Laboratory ha protagonizado un sinfín de juegos, especialmente en 3DS, donde ha acumulado dos títulos canónicos (*Triple Deluxe* y *Planet Robobot*) y tres spin-offs (*Battle Royale*, *Clash Deluxe* y *Blowout Blast*). Pese a la sobreexplotación, hay ganas de ver qué puede hacer en una consola de sobremesa, tras *El Pincel Arcoíris* de Wii U, cuyos controles táctiles hacían que, en la práctica, fuera casi como otra entrega portátil. Switch también es portátil, en buena medida, pero *Star Allies* está más pensado para disfrutarse en el televisor.

Habilidades en comandita

Kirby deberá salvar Dream Land de una amenaza proveniente del espacio exterior, para lo cual tocará superar una serie de niveles plataformeros en 2D, con la ayuda de otros tres personajes, que podrán ser controlados por otros jugadores o, en su defecto, por la CPU. Como de costumbre, podremos revolotear y tragarnos a los enemigos para robarles sus poderes, pero, esta vez, se ha introducido un interesante sistema de amistad, de modo que podremos combinar habilidades con los compañeros para sortear obstáculos y encontrar rutas ocultas y coleccionables. Por ejemplo, para encender mechas de bomba, hará falta una espada de fuego; para pasar bajo una cascada, necesitaremos que alguien sujete un paraguas; para romper grandes rocas, habrá que formar una bola rodante con los cuatro personajes... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

No es la saga más atrevida de Nintendo, pero nunca defrauda, y el enfoque cooperativo y las mezclas de habilidades de esta entrega suenan muy apetitosas.



■ Mezclar habilidades será clave para progresar. Por ejemplo, podremos imbuir una espada con poderes de fuego, hielo...


■ El desarrollo 2D será lineal. Si alguien se aleja de Kirby y queda fuera de la pantalla, será "teletransportado" al instante.


■ Entre los jefes, habrá viejos conocidos, como el Rey Dedede (¡mirad qué forzudo!), Meta Knight o, cómo no, Whispy Woods.



LAS CLAVES

1 **CHLOE-RACHEL.** La relación entre estas dos jóvenes, que se tocaba de pasada en el primer *Life is Strange*, da pie a una historia llena de sentimiento... y de emociones fuertes.

2 **DECISIONES.** Esta vez, no se puede rebobinar el tiempo, pero, a cambio, Chloe tiene una labia especial para salirse con la suya o provocar a determinados interlocutores.

3 **MÚSICA.** Muchos de los temas los ha firmado expresamente el grupo inglés Daughter, y casan de maravilla con la rebeldía punki de Chloe.

■ 9 DE MARZO ■ DECK NINE (SQUARE ENIX) ■ AVENTURA

Life is Strange
Before The Storm

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

ESAS PERSONAS QUE TE CAMBIAN LA VIDA

La vida, más que rara, es perra, y eso lo dejaba claro *Life is Strange*, cuya diatriba final aún nos tiene con el corazón en un puño. Si a alguien no le dolieron aquellos dos posibles finales, es que está hecho de hojalata.

Tras el éxito de aquel juego, que se lanzó primero por episodios y luego en formato físico, Square Enix ha repetido la fórmula con *Before the Storm*, una precuela cuya edición limitada llegará el 9 de marzo, a 40 €, con un libro de arte, la banda sonora en CD y el juego completo, es decir, los tres episodios principales y el extra (y aún inédito) *Adiós*, en el que volveremos a ver a Max Caulfield.

La rebeldía del efecto mariposa

Desarrollado por Deck Nine en lugar de por Dontnod Entertainment, que está trabajando en la secuela, el juego se ambienta tres años antes del original, a través de la figura de Chloe Price. Así, se profundiza en el pasado de esta adolescente salvaje, marcado por su amistad con Rachel Amber, una joven que descubre un secreto familiar que pone sus vidas patas arriba. Chloe es una rebelde transgresora, y eso se ha aprovechado en aspectos como los coleccionables (que ahora son pintadas en las paredes, en lugar de fotografías) o la posibilidad de cambiar de ropa. Lo que se mantiene igual es el desarrollo de aventura gráfica "moderna", con exploración, quick time events y diálogos en los que tomar decisiones que tienen sus consecuencias... esta vez sin segundas oportunidades. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Habiéndose ya publicado en digital los tres episodios centrales, podemos decir, sin miedo al error, que es un juegazo y valdrá la pena tener la edición física.


■ El juego trata temas adolescentes desde un prisma maduro: drogas, acoso en las redes sociales, superación de miedos...


■ Hay viejos conocidos entre el elenco de personajes, como el padrastro de Chloe, su madre o cierto narcotraficante.


■ Los sentimientos juegan un papel decisivo en esta precuela, en la que Chloe tiene aún más reciente la muerte de su padre.



LAS CLAVES

1 **TRES RUEDAS.** Las motos serán de fabricantes reales como Honda y BMW, y se enmarcarán en tres categorías: Superbikes, Supersport y Sidecars

2 **CIRCUITOS.** No se reducirán al de la Isla de Man, sino que habrá otros nueve, todos ubicados en Reino Unido, útiles para plantear un modo Carrera con progresión.

3 **LEYENDA.** En el desarrollo, ha participado como consultor el piloto John McGuinness, una leyenda que ostenta la friolera de veintitrés victorias en el TT Isle of Man.

■ 6 DE MARZO ■ BIGBEN INTERACTIVE ■ VELOCIDAD

TT Isle of Man
Ride on the Edge

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen 

EL SUCESOR DE MANX TT SUPERBIKE

Si en los 90 erais asiduos de los salones recreativos, recordaréis *Manx TT Superbike*, un arcade de motos de Sega, luego portado a Saturn, que se inspiraba en la prueba motociclística más peligrosa del mundo.

Pues bien, la licencia volverá a la palestra el 6 de marzo, de la mano de Bigben Interactive y Kylotonn Games. Tras los flojos *WRC* y *Motorcycle Club*, el estudio francés ha hecho propósito de enmienda para firmar un juego de motos en asfalto que sea diferente y que, a la vez, sea capaz de competir con los *Ride* o los *MotoGP* de la estancada Milestone.

El riesgo acecha en cada curva

Para que no sea monotemático, *TT Isle of Man* tendrá una decena de trazados, pero, sin duda, la estrella será Snaefell Mountain Course, considerado el más peliagudo del mundo, pues sus 60'7 kilómetros (Nurbugring Nordschleife tiene 22'8, para que os hagáis una idea de la salvajada) transcurren por carreteras comarcales, entre pueblos, guardarraíles, acantilados... No hay escapatorias, lo que ha hecho que, a lo largo de sus más de 100 años, hayan muerto más de 200 pilotos. Por suerte, aquí podremos dar gas sin miedo a pasar de los 300 km/h.

Habiéndolo probado ya, el control, que contará con unas físicas pesadas, se situará a caballo entre arcade y simulación, aunque estará el hándicap de que es imposible memorizar un trazado con 264 curvas. Gráficamente, será más que competente, con cuatro cámaras y varias horas del día a las que correr. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Cada vez hay menos juegos de motos, y se agradece que llegue uno que apueste por una competición tan legendaria.



■ En la realidad, este "tourist trophy" es contrarreloj (se sale por intervalos), pero, aquí, se dará más pie al cuerpo a cuerpo.



■ La licencia incluirá 23 pilotos y 39 motos reales, y habrá tanto modos offline como online, para ocho jugadores.



■ Snaefell Mountain Course es, en realidad, una carretera de 60'7 kilómetros, y se ha recreado a escala con escaneo láser.

HEADSET

GXT 383 Dion

Cuando el sonido vibra de verdad en tus oídos



La vibración regulable y el sonido 7.1 virtual multiplataforma son dos de los extras de este headset con precio competitivo.

COMPAÑÍA Trust **PLATAFORMA** Todas
PRECIO 99,99 € **WEB** *www.trust.com/es*

Encontrar un headset que nos sirva para todas nuestras plataformas, con sonido envolvente y que esté en un rango de precio asequible puede resultar una tarea complicada. Los GTX 383 Dion cubren todas esas exigencias, añadiendo, además, algunos extras en diseño y funcionalidad.

Los GTX 383 Dion son, ante todo, unos auriculares multiplataforma, que podrás utilizar con una gran variedad de consolas, gracias a su conector de 3,5 mm., aunque el "jugo" se lo sacarás con PS4, Xbox One y PC. Y es que, en estos sistemas, podemos sacar el audio por USB y cable óptico digital, a través de un pequeño cajetín que se conecta a un puerto USB de la consola. A este cajetín se conecta el auricular, y cuenta con un interruptor para activar y desactivar el sonido 7.1 virtual (que deja un logrado efecto 3D). Presenta otro puerto 3,5 mm. para conectar un cable entre el mando y el cajetín para disfrutar del chat de voz. Una vez hechas las conexiones, en el cable del auricular es posible encontrar controles para el sonido, el chat (botón "mute" incluido) y, he aquí una de sus novedades, un dial que nos permite regular un efecto de vibración sincronizado a los graves que genera el audio.

El sonido, que es lo verdaderamente importante, es bastante equilibrado y limpio, gracias a sus membranas de 50 mm., si bien es cierto que carga algo los graves (y es más perceptible si ponemos la vibración al máximo). En términos de diseño, es un auricular circumaural (cubre por completo el oído), con diadema autoajustable, que resulta muy cómodo en sesiones de juego maratonianas. Aísla bien del exterior, cuenta con detalles iluminados y micrófono retráctil (que podemos ocultar por completo) e incluye todo el cableado necesario.

VALORACIÓN Gran calidad de sonido, y multiplataforma, a un competitivo precio. Por pedir, sólo les falta ser inalámbricos...

ALTERNATIVAS

Headsets con sonido 7.1 hay unos cuantos, aunque casi siempre suele dispararse el precio, o no suele estar disponible en todos los sistemas...

LOGITECH G430
PRECIO Desde 109 €



RAZER KRAKEN 7.1 V2
PRECIO Desde 109 €



SOUND BLASTERX H7
PRECIO Desde 129 €



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



MANDO

Wireless Controller

Otra alternativa más al mando Pro de Nintendo



En la parte superior está el puerto USB-C para cargar la batería; al lado, un "chivato" que avisa cuando queda poca...

COMPAÑÍA Subsonic **PLATAFORMA** Switch
PRECIO 34,99 € **WEB** *www.subsonic.com/en/*

Nintendo Switch sigue recibiendo alternativas al mando Pro mucho más económicas, como es el caso de este Wireless Controller, que exactamente cuesta la mitad... aunque carece de algunas funciones, como giroscopio o lector NFC.

A diferencia del mando Pro y otros mandos de terceros, este Wireless Controller ofrece una disposición de todos los controles (joysticks, cruceta, y botones) idéntica a la del Dual Shock, e incluso su diseño, tamaño y ergonomía recuerdan al mando de PlayStation (aunque un poco más "rechoncho"), incluso en detalles como la forma de la cruceta, que no es de una pieza. Respecto a otros mandos, también varía la disposición de los botones +, -, Home y Foto, situados todos ellos en el centro del mando, pero dejando "descolgado" el botón Foto (es más cómodo para los "adictos" a sacar capturas).

Sincronizarlo con Switch es muy sencillo, y sólo hace falta ir al menú de mandos, reasignar su disposición y pulsar Home + Y para que lo detecte automáticamente la primera vez. Después, basta con pulsar Home cuando lo vayamos a utilizar para que la consola lo reconozca al instante. Por último, cabe destacar que el efecto de vibración está bastante bien nivelado (no peca de ser excesivo como en otros pads) y que incluye un cable USB-C de 2 m. para cargarlo.

VALORACIÓN **Si buscas una alternativa al mando Pro, ésta cumple con creces, pese a no tener NFC ni control por movimiento. Es cómodo y tiene la vibración bien calibrada.**

ALTAVOCES

Nommo, Chroma y Pro

Altavoces para gozar del audio lo grande



COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** Todas **PRECIO Desde 109 €** **WEB** *www.razerzone.com*

Razer sigue imparable a la hora de lanzar periféricos de calidad en todos los segmentos posibles. En esta ocasión, con una nueva gama de altavoces de escritorio orientados tanto a juego (con audio posicional) como música. Y, no contenta con eso, se han lanzado tres modelos...

La gama de entrada (109 €) son los Nommo, dos altavoces estéreo fabricados en fibra de vidrio tejida de 3 pulgadas. Cuentan con un equilibrado sonido, con ganancia automática de graves. Así, pese a su pequeño tamaño, son muy contundentes (sólo se pueden conectar a una clavija de 3,5 mm.).

El paso intermedio en la gama son los Nommo Chroma (169 €), que parten de la base de los anteriores, pero añadiendo conectividad USB y extras como un DAC integrado (convierte a analógico señales digitales) o iluminación LED.

Por último, los Nomma Pro son el modelo "premium", como adelanta su precio (579 €), con un sistema 2.1, que cuenta con dos altavoces satélite recubiertos de Kevlar Dupont, dos pequeños altavoces adicionales para las frecuencias altas y un subwoofer cilíndrico para mover mejor el aire y obtener graves más bestias. Tiene certificación Dolby THX y Dolby Virtual Speaker para mayor inmersión en juegos...

VALORACIÓN **Como en todos los accesorios de Razer, la calidad (en este caso, de sonido) está garantizada... aunque a unos precios que pueden resultar prohibitivos para muchos, sobre todo en el caso de los Nommo Pro, que son muy caros.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes

Hacha de Kratos

Tranquilo, que está fabricada en espuma

Si estás preparando un cosplay del "nuevo" Kratos o simplemente eres un fan de *God of War* que quiere decorar una pared a lo vikingo, esta nueva creación de Neca te chiflará. Esta reproducción del hacha de Kratos está fabricada en espuma (para evitar disgustos) y tiene unas dimensiones considerables: 93 cm. de altura y 33 cm. de hoja. Pequeña no es, desde luego.

A LA VENTA EN ***www.amazon.es***

PVP desde **74,99€**

Mochila Pikachu

Con ella, podrán verte hasta desde la Estación Espacial

Fabricada por Loungefly en genuino cuero falso, y con licencia oficial de The Pokémon Company, esta mochila con forma de Pikachu tiene correas ajustables, tres bolsillos (dos abiertos en ambos lados y uno con cremallera en la parte trasera) y un asa superior. El interior de la mochila está decorado con pequeños rayos amarillos sobre fondo negro (como no podía ser de otra forma). También la venden en Amazon UK, pero no la envían a España.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

PVP desde **52,56€**

Pixel Pals Mortal Kombat

Las únicas lámparas que hacen fatalities

La colección de lámparas Pixel Pals aumenta mes tras mes, y ya cuenta con 45 referencias distintas. Los tres últimos fichajes llegan directamente de los recreativos de los años 90: Sub Zero, Raiden y Scorpion. El trío presenta un aspecto bastante más "cuco" y pixelado que en el *Mortal Kombat* original, pero enamorará a los mitómanos del clásico de Midway. La luz se alimenta con dos pilas AAA.

A LA VENTA EN ***www.pdp.com***

PVP desde **12,12€**



Figuras Totaku

PlayStation recibe su primera línea oficial de figuritas

Con un tamaño aproximado de 10 cm., las figuras de Totaku Collection reproducen algunos de los mayores mitos del pasado, el presente y el futuro de PlayStation. A partir del próximo 23 de marzo, podrás adquirir en GAME (también puedes reservarlos ya) los siete primeros modelos: Kratos, el Feisar FX350 de *WipEout*, Heihachi (con el diseño de *Tekken 7*), The Hunter (*Bloodborne*), Sackboy (*LittleBigPlanet*), Crash Bandicoot y Parappa the Rapper. El 20 de abril, coincidiendo con el lanzamiento del nuevo *God of War*, se pondrá a la venta la octava figura de la colección, que reproduce a Atreus, el hijo de Kratos. GAME se ha hecho con la exclusiva de esta colección en nuestro país, mientras que, en EE.UU., será comercializada por ThinkGeek y GameStop.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Camiseta Golden Axe

Elegante, sobria e inequívocamente ochentera

Insert Coin Clothing apunta directamente al corazón de los segueros con una nueva línea de camisetas inspiradas en clasicazos de Sega. Este mes, nos hemos decantado por esta sobria, a la par que elegante, camiseta negra que luce el inolvidable logo de *Golden Axe* (posiblemente los kanjis más épicos de la historia de los recreativos, con permiso de *Makaimura / Ghosts 'n Goblins*). Confeccionada con un 80% poliéster y un 20% algodón, está disponible en siete tallas distintas (desde XS hasta 3XL). En su web, también podréis encontrar nuevas camisetas de otros mitos de Sega, como *Streets of Rage, Altered Beast, The Revenge of Shinobi, Jet Set Radio* o *Space Channel 5*.

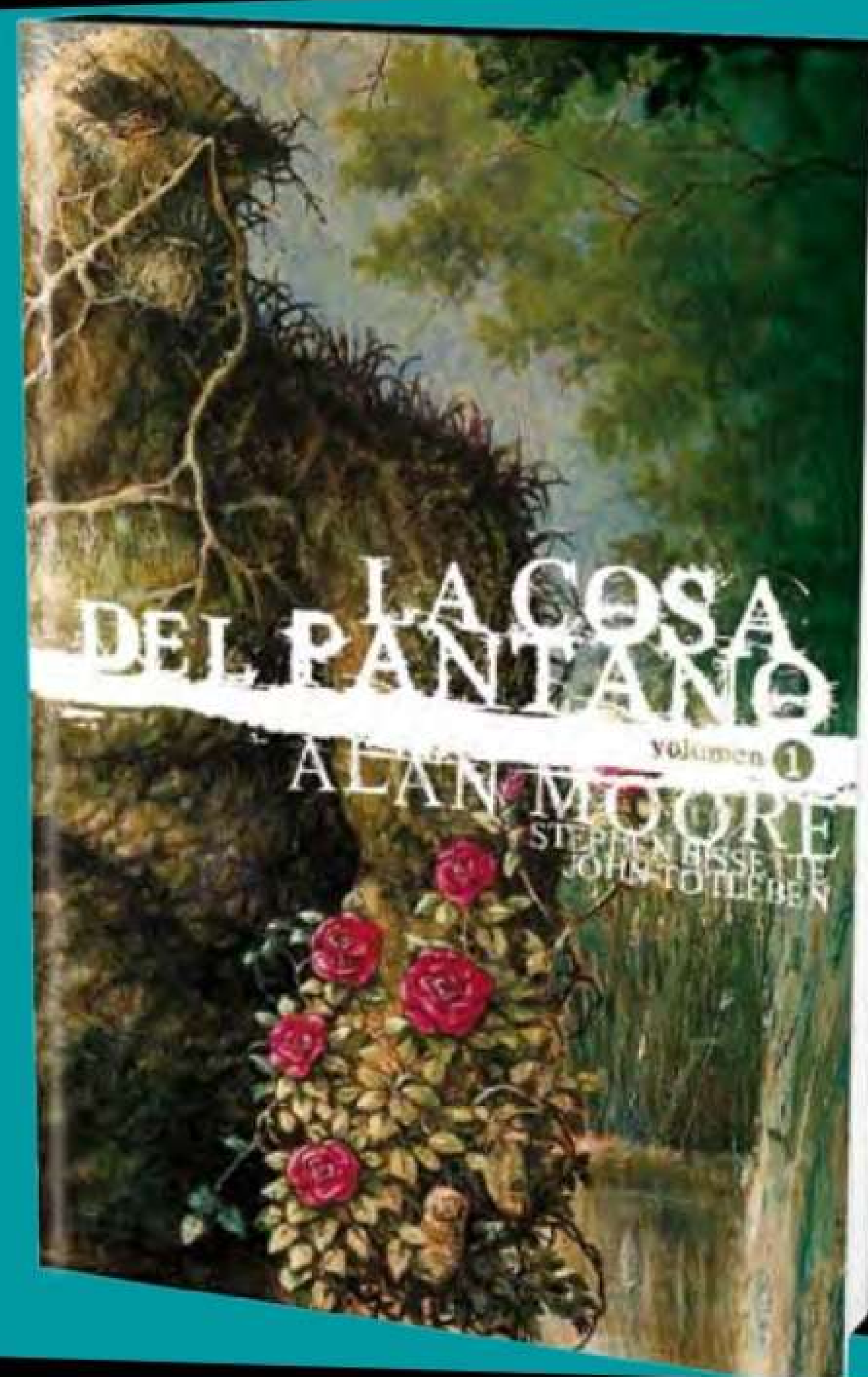
A LA VENTA EN ***www.insertcoinclothing.com***

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

LA COSA DEL PANTANO

AUTORES Alan Moore y otros **EDITORIAL** ECC Cómics **PRECIO** 48 € **PÁGINAS** 432 **FORMATO** Cartoné

ECC Cómics reúne en tres volúmenes Deluxe la inolvidable etapa de Alan Moore al frente de los guiones de "La Cosa del Pantano". En 1983, el autor británico recogió el testigo de los míticos Len Wein y Bernie Wrightson (los creadores del personaje en 1971), para poner en marcha la etapa más gloriosa de The Swamp Thing, empezando con "Lección de anatomía", la historia que volvió a redefinir los orígenes del monstruo vegetal. Este primer tomo (de tres) comprende los números 20 a 34 de "The Saga of the Swamp Thing", más "Swamp Thing Annual" número 2.



PANTERA NEGRA



AUTORES Jack Kirby y otros **EDITORIAL** Panini Cómics **PRECIO** 45 € **PÁGINAS** 728 **FORMATO** Tapa dura

El estreno en cines de la primera película en solitario de Black Panther llega acompañado de la aparición de este contundente (más de 700 páginas) tomo Omnigold dedicado en cuerpo y alma a T'Challa. Una oportunidad única para hacerse con buena parte de un legado en el que trabajó gente del calibre de Jack Kirby o Don McGregor y que no suele prodigarse demasiado en las tiendas de cómics.

BATMAN / LA SOMBRA

AUTORES S. Snyder, S. Orlando, R. Rossmo **EDITORIAL** ECC Cómics **PRECIO** 14,95 € **PÁGINAS** 160 **FORMATO** Rústica

The Shadow nació en 1930 como personaje radiofónico y acabaría siendo una de las principales influencias en la posterior creación de Batman, e inspiró una película en 1994, con Alec Baldwin de protagonista. En este cómic, Batman/Bruce Wayne y La Sombra/Lamont Cranston se ven las caras, con el objetivo de resolver un asesinato.



MÚSICA

BSO KID DRACULA

Shore PhonoCo edita en vinilo de 10 pulgadas la banda sonora del maravilloso (e inédito en Occidente) *Kid Dracula* de Famicom. Esta delirante parodia de *Castlevania* (de 1990, cuando en Konami aún reinaba el buen humor) recibiría en 1993 una adaptación a GB, igual de recomendable (y en inglés).

PRECIO 16 € ***Shore PhonoCo / Konami Kukeiha Club***



BSO LOST SPHEAR

Tokyo RPG Factory, los creadores de *I Am Setsuna*, acaba de lanzar un nuevo RPG para PlayStation 4 y Switch que vuelve a contar, como el anterior título, con el trabajo del compositor Miyoshi Tomoki. Son 50 cortes, divididos en dos CD, que ya están a la venta en la tienda de Square Enix Europa.

PRECIO 22,99 € ***Square Enix Store***



Figura Negan The Walking Dead

Vamos, Negan, sal a batear, que tú lo haces fenomenal...

McFarlane Toys nos presenta esta "hermosota" (25 centímetros de altura) figura Deluxe de Negan (Jeffrey Dean Morgan), uno de los tipos más malvados con los que se ha cruzado Rick Grimes en "The Walking Dead". La figura recrea el momento en el que Negan demuestra su habilidad a la hora de menear a Lucille, su bate.

A LA VENTA EN ***www.impactgame.es***

PVP desde 59,90€

Peluche Day of the Tentacle

El tentáculo púrpura, a la conquista del mundo

Day of the Tentacle, la deliciosa secuela de *Maniac Mansion* de 1993, nos demostró lo peligroso que podía llegar a ser un tentáculo púrpura en cuanto conseguía un par de brazos. Este peluche de quince centímetros de altura le rinde homenaje, en su característica pose de conquista. Sólo le falta hablar.

A LA VENTA EN ***solopixel.es***

PVP desde 19,95€

Lámpara Pacman

Con mando a distancia y doce sonidos de la recreativa

Esta espectacular lámpara del Comecocos (con licencia oficial de Namco) parece sacada directamente de *Pac-Mania*. Con su mando a distancia no sólo podrás controlar el nivel de iluminación, sino también activar doce sonidos rescatados de la recreativa original. Tiene una altura de veinte centímetros y se enchufa directamente a la corriente, así que no tendrás que preocuparte por las pilas.

A LA VENTA EN ***solopixel.es***

PVP desde 34,95€

PVP desde 33,75€

PVP desde 7,99€

PVP desde 149,95€

LIBROS

SKARA: LA ERA DE LOS DOS SOLES



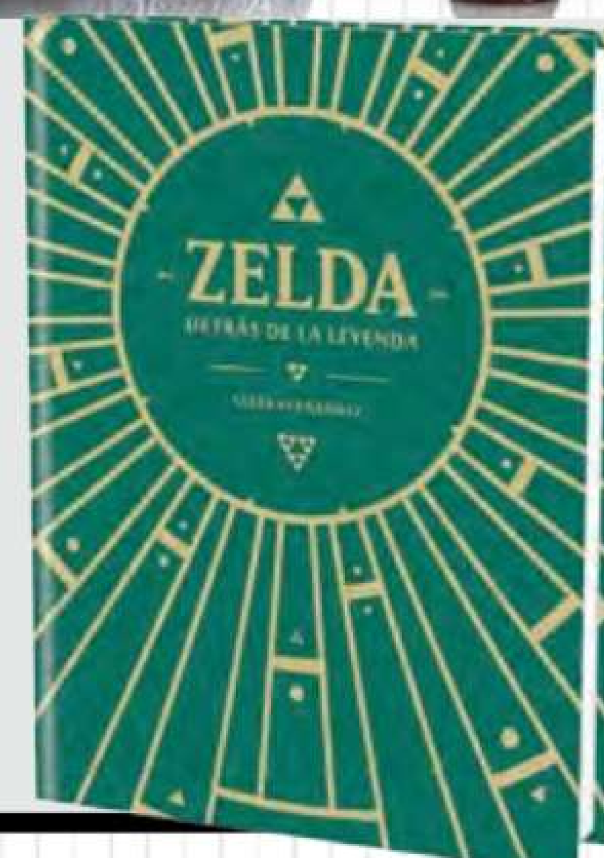
Durante ocho años, Pablo Rodríguez y Jackson Adams construyeron el lore de Skara, un universo que acabaría plasmándose en un videojuego de lucha *(Skara: The Blade Remains)* y en las 350 páginas de esta novela, "La Era de los Dos Soles", escrita por el propio Rodríguez. El juego era notable y el libro no lo es menos.

PRECIO 16,90 € **PUBLICADO POR** ***Planeta***

ZELDA. DETRÁS DE LA LEYENDA

El periodista Salva Fernández examina con lupa la extensa trayectoria de la saga *The Legend of Zelda* en este tomo de 256 páginas. Desde los juegos más recordados por todos, hasta las rarezas que jamás salieron de Japón, sin olvidar a los distintos miembros de Nintendo que dejaron su huella en el desarrollo de la franquicia a lo largo de estos treinta años, con Shigeru Miyamoto al frente.

PRECIO 23 € **PUBLICADO POR** ***Héroes de Papel***



Camiseta Ludens

Kojima sigue siendo el rey a la hora de hacer caja

Death Stranding, el primer juego de Kojima fuera de Konami, sigue aún en pleno desarrollo, pero eso no ha supuesto un obstáculo para que Hideo e Insert Coin Clothing comiencen a hacer caja, y de qué manera, gracias a una línea de prendas oficiales de Kojima Productions, que incluye sudaderas, chaquetas o camisetas como ésta, de manga larga y con la "mascota" del estudio.

A LA VENTA EN ***www.insertcoinclothing.com***

Cazafantasmas Playmobil

¡Ahora con espectros "holográficos"!

En 2018, habrá nuevos sets Playmobil de "Ghostbusters". Los primeros en llegar han sido cuatro packs (cada uno con un cazafantasmas) que incluyen una pirámide PLAYMOGRAM 3D. Sólo tendrás que descargar la app en tu smartphone, poner la pirámide encima de la pantalla y aparecerá un "fantasma holográfico".

A LA VENTA EN ***www.playmobil.com***

God of War Ed. Coleccionista

La edición más golosa del juego más esperado

Además de la edición Day one y la Limitada, el 20 de abril llega la Edición coleccionista de *God of War*, que incluirá el juego, una estatua de Kratos y Atreus de 22 cm., dos figuras de los Hermanos Huldra (5 cm.), una litografía, un mapa de tela, una caja metálica, un libro de arte en formato digital y el set de armadura Death's Vow.

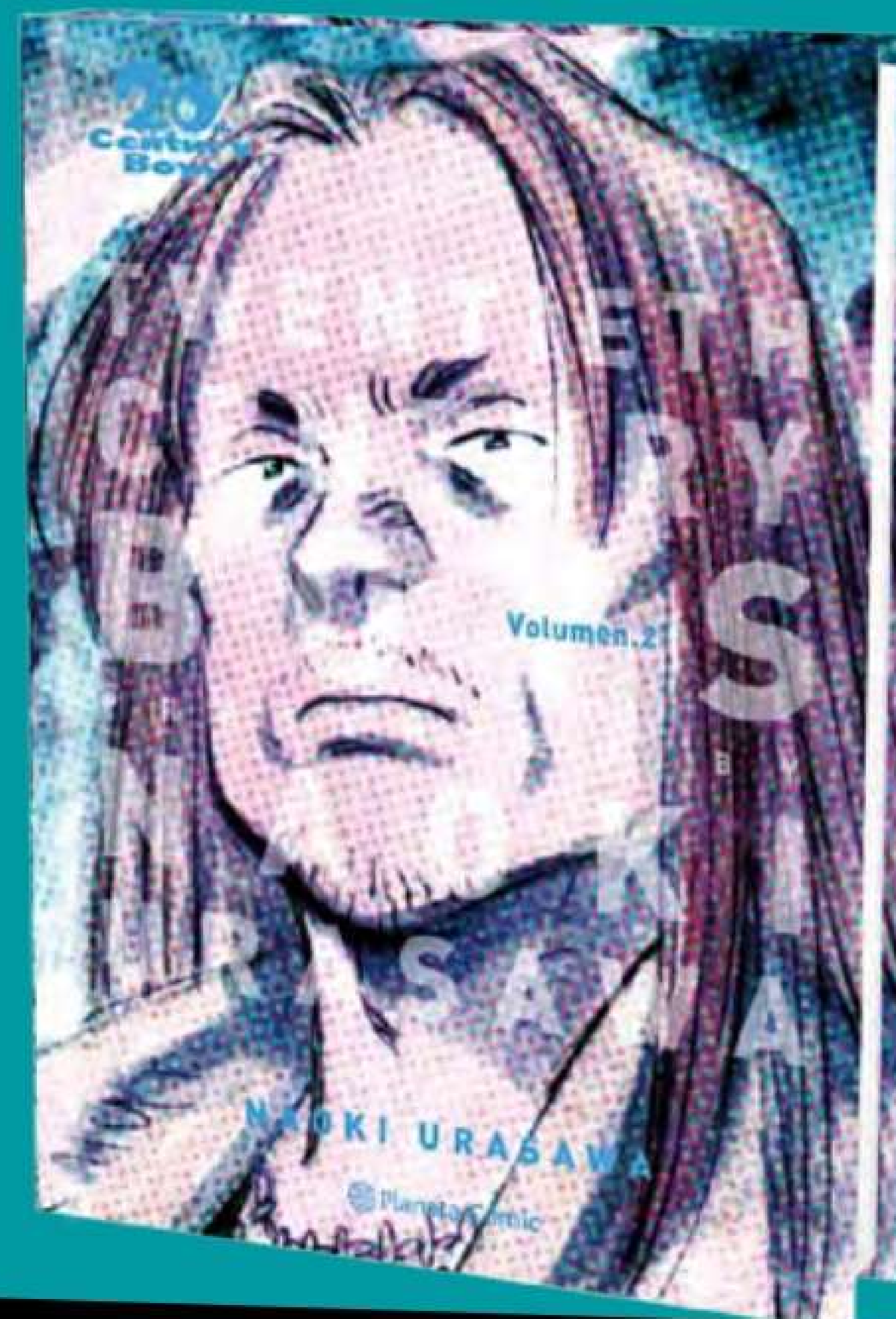
A LA VENTA EN ***www.game.es***

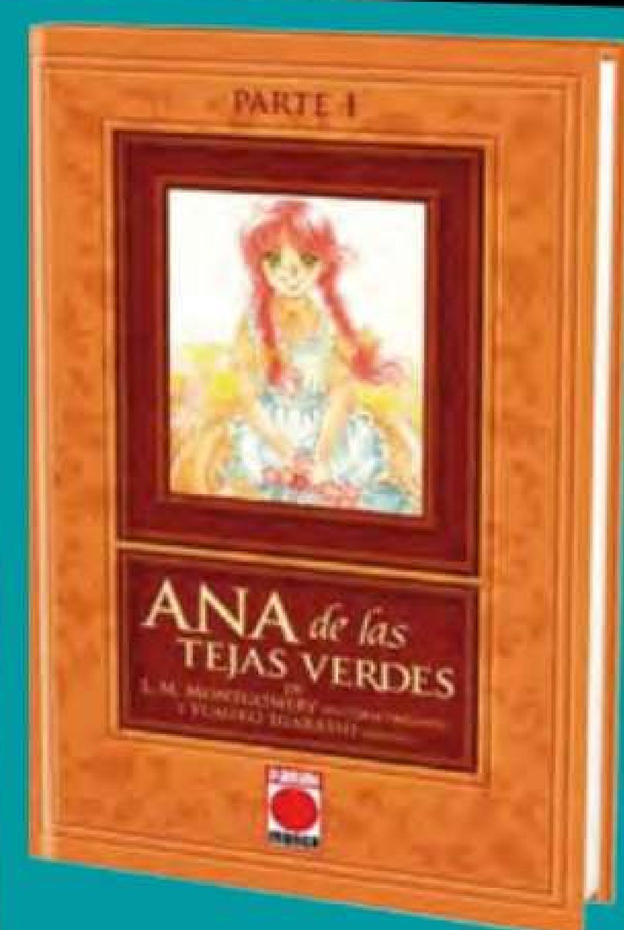
NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

20TH CENTURY BOYS

AUTOR Naoki Urasawa **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 15,95 € **PÁGINAS** 416 **FORMATO** Rústica

Publicado originalmente entre 1999 y 2006 por la editorial Shogakukan (en veintidós tomos), "20th Century Boys" está considerada una de las mejores obras de Naoki Urasawa, el autor de "Monster", "Pineapple Army", "BillyBat" o "Happy!". Planeta fue la encargada de editarlo por primera vez en España, y ahora vuelve a hacerlo en una edición de lujo de gran formato (416 páginas), que acaba de recibir su segunda entrega. Una malvada secta, un grupo de amigos que juraron proteger el mundo cuando eran niños... Un manga inolvidable que te tendrá en vilo hasta el final.





ANA DE LAS TEJAS VERDES

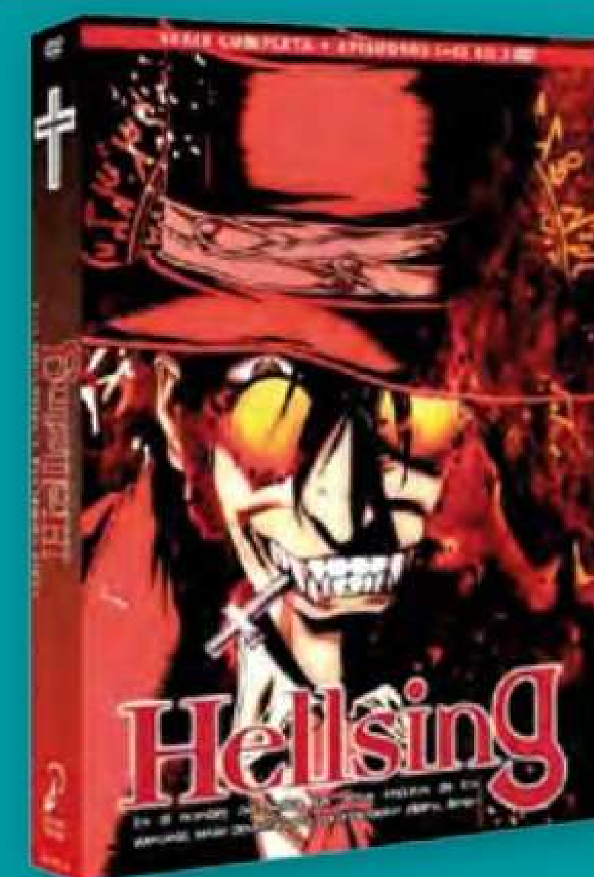
AUTORAS Yumiko Igarashi, L.M. Montgomery **EDITORIAL** Panini Manga
PRECIO 7,55 € **PÁGINAS** 200 **FORMATO** Tomo con sobrecubiertas

A lo largo de cinco volúmenes, Yumiko Igarashi adapta al manga la célebre novela escrita en 1908 por Lucy Maud Montgomery, que ya inspiró a finales de los 70 una popular serie de anime. La obra nos cuenta las vivencias de Ana Shirley, una huérfana que es adoptada por los Cuthbert, una pareja que vive en una isla de Canadá a principios del pasado siglo. Para amantes de las historias bonitas, en especial los que no han podido olvidar la serie de TV.

HELLSING

AUTOR Kouta Hirano **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 26,99 € **FORMATO** DVD

Selecta Visión reúne en un único cofre los trece capítulos de la serie de animación "Hellsing", inspirada en el manga original de Kouta Kitano (aunque la trama del anime acababa tomando otros derroteros respecto a lo que se narraba en el cómic). Nosferatus, cazadores de vampiros y un chupasangre renegado llamado Alucard protagonizan esta apasionante historia, repartida en tres DVD.



¡HAZTE CON TODOS! EL FENÓMENO POKÉMON

Con tres portadas/ediciones distintas (azul, rojo y amarillo), llega este libro de Pedro Silva, en el que se desgranan el origen y la evolución de *Pokémon*: desde las primeras entregas para Game Boy hasta *Pokémon Go*. El fenómeno que salvó a Nintendo en un momento complicado de la década de los 90 y que sigue más fuerte que nunca.

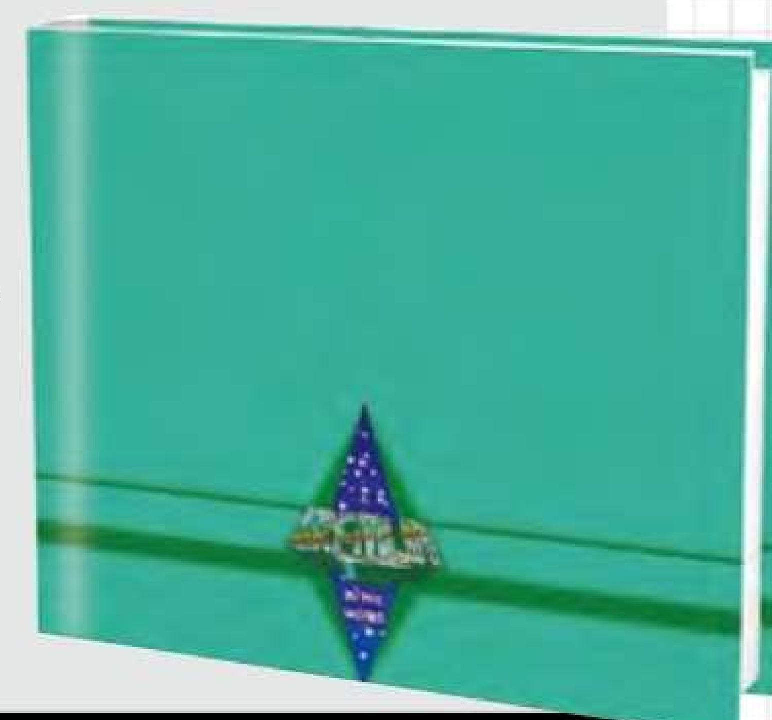
PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** ***Héroes de Papel***



A GREMLIN ON THE WORKS

Bitmap Books recoge la historia de Gremlin Graphics, el mítico estudio inglés que creó a *Monty Mole* o *Jack The Nipper*. Ojo, no es un libro de arte: sus dos contundentes tomos (1983-1989/1990-2015) están repletos de anécdotas, entrevistas y curiosidades (por ejemplo, cuando hablan de España para decir que todo era pirateo). Mucho texto (en inglés) y pocas imágenes.

PRECIO 28 € **PUBLICADO POR** ***Bitmap Books***



Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Black Panther

■ **ESTRENO** Ya en cartelera ■ **GÉNERO** Acción / Aventura / Superhéroes ■ **DIRECTOR** Ryan Coogler
■ **PROTAGONISTAS** Chadwick Boseman, Lupita Nyong'o, Michael B. Jordan, Andy Serkis y Forest Whitaker

El Universo Cinematográfico de Marvel sigue su expansión y, aunque muy pronto veremos la aparición de Thanos y cómo desata el caos entre los Vengadores, antes teníamos pendiente esta aventura, que ha demostrado ser la que tiene una lectura política más profunda. Pero, si hay una palabra que la define, es "ecléctica". Esto se debe a su capacidad para condensar y reconciliar muchas cosas en su interior: no sólo una vasta cantidad de información acerca de las distintas etapas comiqueras del personaje, sino también tendencias musicales y señas identitarias que a veces absorbe "echándole un poco de morro".

"Black Panther" es una película de muchos contrastes que tiene grandes pretensiones y no siempre está a la altura de lo que quiere contar. Se entiende el conflicto entre la lucha armada y la resistencia pasiva; se palpa la reivindicación étnica de un personaje que nació con la corona de representar al primer superhéroe de ascendencia africana allá por el 66, pero tiene difícil conquistar al público generalista, por más que haya sido creada con el ánimo de ser un taquillazo en Estados Unidos. Queda mucho margen de mejora, aunque es evidente que, como aventura individual, excede con creces las expectativas. ■



LO MEJOR

Es la cinta más original lanzada hasta ahora por el UCM. Destacan la foto de Rachel Morrison, la excepcional BSO y dos secuencias de acción: la del casino y la persecución de coches en Corea.

70

LO PEOR

La fusión de tradición y tecnología punta tiene momentos inverosímiles. El metraje es excesivo y hay saturación de FX en muchas ocasiones (los rinocerontes gigantes son bochornosos).



Gorrión Rojo

■ **ESTRENO** 2 de marzo ■ **GÉNERO** Thriller / Espionaje ■ **DIRECTOR** Francis Lawrence
■ **PROTAGONISTAS** Jennifer Lawrence, Joel Edgerton, Jeremy Irons y Charlotte Rampling

La novela del mismo título de Jason Matthews, ex oficial de la CIA, es el punto de partida de una película en la que el personaje de Jennifer Lawrence sufre sin parar hasta el mismísimo final. Interpreta el papel de Dominika, una bailarina retirada del Ballet Bolshoi, que ingresa en la Escuela Gorrión, un funesto lugar en el que aprenderá el arte de la seducción aplicado al espionaje de Estado. Su primer objetivo es Nate Nash, un funcionario de la CIA que dirige la infiltración más confidencial de la agencia en la inteligencia rusa.

Se trata de la quinta colaboración de la actriz con el director Francis Lawrence, probablemente también la más ambiciosa, con un rodaje internacional que les ha llevado a filmar en Bratislava, Budapest o Viena, y queda patente su relación de simbiosis. La actriz se entrega por completo en un papel muy físico y convence con su contundente interpretación. Por fortuna, además, el guión no es un panfleto ideológico, si bien señala el deshumanizador proceso de entrenamiento para crear agentes sumisos y reemplazables. ■

LO MEJOR

Tiene un giro final que no ves venir, así que cumple bastante bien con su misión de "engañarte" hasta el desenlace, como se le pide a cualquier buen thriller de espionaje.

80

LO PEOR

Joel Edgerton, siendo un gran actor, no termina de convencer en este papel. La película es bastante larga y muy dura en términos de violencia: mejor ir preparado para sufrir un rato.





Todo el dinero del mundo

■ **ESTRENO** 23 de febrero ■ **GÉNERO** Drama / Thriller ■ **DIRECTOR** Ridley Scott
■ **PROTAGONISTAS** Michelle Williams, Mark Wahlberg, Christopher Plummer y Timothy Hutton

Ridley Scott sigue siendo un marchamo de calidad, porque es un excelente narrador y vuelve a demostrarlo con una dirección de actores impecable en "Todo el dinero del mundo", la adaptación de la novela de no ficción de John Pearson "Dolorosamente rico". Su decisión de eliminar del montaje que ha llegado a salas a Kevin Spacey, sustituido por Christopher Plummer, ha sido además muy valiente, y no sólo por su sólido posicionamiento moral.

También por su inteligente jugada a la hora de proteger sus intereses comerciales y el trabajo del resto del equipo. Plummer, por cierto, ha conseguido una nominación al Óscar como mejor actor de reparto (no es para menos, pues su interpretación es más que digna). Es increíble, además, el tiempo récord en el que se han tomado las imágenes nuevas y lo bien ensambladas que están con las primeras. La peli te hará pensar en lo que supone ser afortunado... ■

LO MEJOR

La realidad supera la ficción. Ridley Scott demuestra estar en forma y consigue entregar un trabajo en el que no faltan ni la emoción ni las sorpresas. Michelle Williams brilla con luz propia.

82

LO PEOR

Su duración puede ser desalentadora; sin embargo, sólo hay algún pequeño bajón de ritmo. Que se haya popularizado por el escándalo sexual de Kevin Spacey y su eliminación del metraje final.





Con Rick sumido en la desesperación: así arrancará la segunda parte de la temporada 8. ¿Cómo conseguirá acabar con Negan?

The Walking Dead Temporada 8B

■ ESTRENO 26 de febrero ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

"Honor" es el título del episodio 8x09 de "The Walking Dead" con el que se dará el pistoletazo de salida a la segunda tanda de episodios de la octava temporada de la serie, en la que descubriremos, por fin, cuál es el destino de Carl. Además, Rick se verá en la tesitura de tener que afrontar la situación más complicada hasta la fecha para él y los supervivientes implicados en esta guerra total contra el despiadado y manipulador Negan.

En uno de los últimos avances, hemos podido ver, precisamente, al líder de los Salvadores blandiendo a Lucille contra alguien a quien no conseguimos distinguir. ¿Será uno de sus hombres? ¿Un alexandrino? ¿O quizás se trata de un caminante, con cuya sangre infectada cubrirá las armas de sus hombres para hacerlas aún más letales, siguiendo la trama de las novelas gráficas?

Otra de las cuestiones que están en juego es la conexión entre las distintas comunidades que han apoyado la ofensiva. Hay fundadas sospechas de que los Carroñeros sufrirán un fuerte golpe por parte de los Salvadores, tras su traición y alianza con Rick. Pero está también por verse cómo se introducirá uno de los grupos más mortíferos de la saga, que se convertirán en sagaces y letales enemigos de los que sobrevivan a todo este proceso.

Ojo, porque, además, ya tenemos confirmación oficial de una novena temporada: la serie continuará con una nueva tanda de episodios que podría llegar a finales de este mismo año. Y lo hará con importantes cambios: Angela Kang le dará el relevo a Scott M. Gimple como showrunner y no le quedará más remedio que lidiar con la progresiva bajada de audiencias que ha sufrido en los últimos tiempos la ficción zombi. ■

PLATAFORMAS DIGITALES



HERE & NOW

■ HBO ■ 12 DE FEBRERO

Alan Ball, el creador de "A dos metros bajo tierra" y "True Blood", galardonado con el Óscar por el brillante guión de "American Beauty", nos trae un drama familiar con tintes fantásticos protagonizado por Tim Robbins y Holly Hunter.



LA CASA DE LAS MINIATURAS

■ FILMIN ■ 13 DE FEBRERO

Miniserie de tres episodios filmada por Guillem Morales y protagonizada por Anya Taylor-Joy que nos transporta a Ámsterdam en pleno siglo XVII. Una joven recibirá como regalo una misteriosa casa en miniatura.



■ **ESTRENO** 27 de febrero ■ **CANAL** Calle 13 ■ **WEB** *www.calle13.es*

Cardinal

¿Os apetece una buena serie policiaca? "Cardinal" consta de seis episodios de una hora basados en la novela de Giles Blunt de 2001 "Cuarenta maneras de decir dolor", editada por RBA en España. La serie ha sido escrita por Aubrey Nealon ("Orphan Black") y se basa en la relación de desconfianza que se crea entre dos investigadores, John Cardinal (Billy Campbell) y Lisa Delorme (Karine Vanasse), mientras tratan de esclarecer el asesinato de una adolescente. "Cardinal" usa como recurso los puntos de vista variables para ofrecer un curioso thriller de suspense.



■ **ESTRENO** 1 de marzo ■ **CANAL** Calle SyFy ■ **WEB** *www.syfy.es*

The Magicians T3

Si estáis enamorados de la Universidad de Brakebills, estáis de enhorabuena, porque podréis volver a ingresar en ella en esta tercera temporada de "The Magicians". Las populares novelas de Lev Grossman sobre un grupo de jóvenes estudiantes de magia que desarrollan todo su potencial en una facultad secreta volverán a cobrar vida en la pequeña pantalla. En esta nueva tanda de episodios, se incorporan Felicia Day y Candis Cayne. Day interpretará a Poppy, una experta en dragones que les resultará familiar a los lectores. Ya teníamos algunas pistas de que este personaje aparecería tras haber visto un dragón al final de la segunda temporada. Mientras, Candis Cayne será la Reina de las Hadas.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Las películas favoritas a los Óscar

Nueve son las películas que compiten, un año más, por alzarse con la estatuilla dorada. Las nominaciones han dejado bastantes sorpresas, entre las que vamos a destacar (porque hay que ser positivos) las que nos han dejado de piedra para bien. "Logan", con esa primera nominación en la categoría de guión adaptado que ha roto moldes, y "Déjame salir", una cinta de fantaterror, ese género prácticamente olvidado por la Academia, que opta a cuatro premios y en categorías principales: mejor película, director, guión original e interpretación masculina principal. Jordan Peele también ha conseguido lo que parecía imposible. Pero, si hay que hablar de favoritos, hay que mirar hacia México lindo para hablar de la joya rara que abrió la 50ª edición del Festival de Cine de Sitges: "La forma del agua". No sólo es la película que ha conseguido más nominaciones, trece en total, sino que trasciende los números. Y son de vértigo: a la espera de conocer el resultado de los BAFTA y los Óscar, ha materializado 84 de las 251 nominaciones conseguidas. Guillermo del Toro nos ha hecho vibrar en las butacas del cine y nos ha recordado por qué lo amamos tanto amalgamando en su película un sinfín de géneros: el musical, el cuento de hadas, el cine clásico de monstruos... Al ritmo de las melodías de un Desplat que se ha marcado otras dos bandas sonoras excepcionales este año, como las de "Valerian y la ciudad de los mil planetas" y "Suburbicon". Ha sido también la distribuidora 20th Century Fox la que nos ha traído este año "Tres anuncios en las afueras", que, junto con "Call Me by Your Name", de Sony Pictures, y la potentísima "Dunkerque", de Warner, componen los ases de la baraja. Hemos tenido un año de cine para recordar: ha habido diversidad y una gran calidad. Faltan premios para tantísimo talento. ■



MOZART IN THE JUNGLE

■ **MOVISTAR** ■ **4ª TEMPORADA** ■ **17 DE FEBRERO**

La nueva temporada girará en torno a las aspiraciones de Hailey (Lola Kirke) como directora, mientras su relación con el volátil Rodrigo (Gael García Bernal) se hace pública.



JESSICA JONES

■ **NETFLIX** ■ **2ª TEMPORADA** ■ **8 DE MARZO**

En los nuevos capítulos, veremos a Jessica Jones asentada en la ciudad de Nueva York y reconstruyendo su vida después de haber acabado con Kilgrave. Su siguiente objetivo será descubrir de dónde proceden sus poderes y por qué los obtuvo.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos











- **PLATAFORMA** Mega Drive
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Domark
- **AÑO** 1993

James Bond 007 The Duel

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



BATIRSE EN DUELO NUNCA FUE TAN DOLOROSO

Ha habido siempre mucho debate sobre cuál ha sido el mejor James Bond: que si el de Sean Connery, que si el de Roger Moore, que si el de Daniel Craig...

El que nunca entrará en las quinielas, desde luego, es el que se marcó el estudio The Kremlin allá por 1993, que demostró lo fácil que era antaño que las adaptaciones de cine a videojuegos salieran mal. *James Bond 007: The Duel* no se inspiraba directamente en ninguna película, pero la apariencia del protagonista recordaba a la de Timothy Dalton y el principal villano era nada menos que Tiburón. A lo largo de cuatro niveles (un barco, una jungla, un volcán y una base), nuestro objetivo era rescatar a una serie de "chicas Bond" y, acto seguido, activar un detonador y poner pies en polvorosa, antes de que todo volara por los aires.

El desarrollo combinaba saltos y disparos. Sin embargo, los brincos no podían ser más toscos, y había caídas ciegas que podían hacernos fosfatina, lo que disparaba la dificultad. Los enemigos eran lerdos, pues, si nos agachábamos, pasaban de largo, pero estaban puestos a mala baba, y los disparos eran terriblemente rudimentarios. Eso sí, la banda sonora incluía la mítica tonadilla de la saga. Menos mal que, por entonces, estaba la alternativa paródica de James Pond, un pez que sí habría sido más digno de enfrentarse a Tiburón... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Cuatro años antes de que Rare se coronara con *GoldenEye 007*, The Kremlin y Domark dieron otra gran lección... de cómo no hacer un juego de James Bond. Su infame mezcla de saltos y disparos no se me olvidará nunca, pues *The Duel* fue el primer juego malo que tuve: decía llamarse Bond, James Bond, pero era mentira.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 23 de marzo

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, J. C. Ramírez, Javier Parrado, Javier Gamboa, Ángel Lloret, David Alonso, Alejandro Alcolea, Irene Rincón.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)
+ Y de regalo Headset Raiden de INDECA

TODO POR SOLO ~~91,95€~~ **39€**

Características:
- Compatible con PS4
- Conexión minijack 3.5 mm
- Auriculares de 50 mm
- Almohadillas de piel con efecto memoria
- Diseño ergonómico
- Micrófono extraíble y flexible
- Inclue bolsa de naylon para proteger y transportar los auriculares
- PVP recomendado: 49,95€





Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

---

GUÍA COMPLETA

TODOS LOS MOVIMIENTOS, GOLPES Y ESTRATEGIAS

DRAGONBALL FighterZ

GUÍAS PRÁCTICAS HOBBY CONSOLAS

INTRODUCCIÓN

CONTROLES

PS4



Cruceta / Joystick izquierdo Mover el personaje

L1 Ayuda Z 1

L2 Ayuda Z 2

R1 Sprint de Dragón

R2 Superacometida

Cuadrado Ataque ligero

Triángulo Ataque medio

Círculo Ataque fuerte

Equis Ataque especial

XBOX



Cruceta / Joystick izquierdo Mover el personaje

LB Ayuda Z 1

LT Ayuda Z 2

RB Sprint de Dragón

RT Superacometida

X Ataque ligero

Y Ataque medio

B Ataque fuerte

A Ataque especial

SECRETOS

FINAL ESPECTACULAR

Son una especie de escenas secretas, que nos muestran una escena original de la historia de Dragon Ball o alguna versión alternativa ❶. Hay siete y para verlos se deben cumplir estos parámetros.

FINAL ESPECTACULAR 1

- **Luchadores**: Bills vs. Súper Saiyan Son Goku.
- **Escenario**: Espacio.
- **Requisito**: Bills debe acabar con Goku con un Ataque fuerte.

FINAL ESPECTACULAR 2

- **Luchadores**: Joven Son Gohan vs. Célula.
- **Escenario**: Yermo.
- **Requisito**: Joven Son Gohan derrota a Célula con un Ataque fuerte. Androide Nº16 no debe estar en ningún equipo.

FINAL ESPECTACULAR 3

- **Luchadores**: Súper Saiyan Son Goku vs. Freezer.
- **Escenario**: Planeta Namek (destruido).
- **Requisito**: Súper Saiyan Son Goku debe derrotar a Freezer con un Ataque fuerte.

FINAL ESPECTACULAR 4

- **Luchadores**: Trunks vs. Freezer.
- **Escenario**: Campo rocoso (mediodía).
- **Requisito**: Trunks debe derrotar a Freezer con un Ataque fuerte.

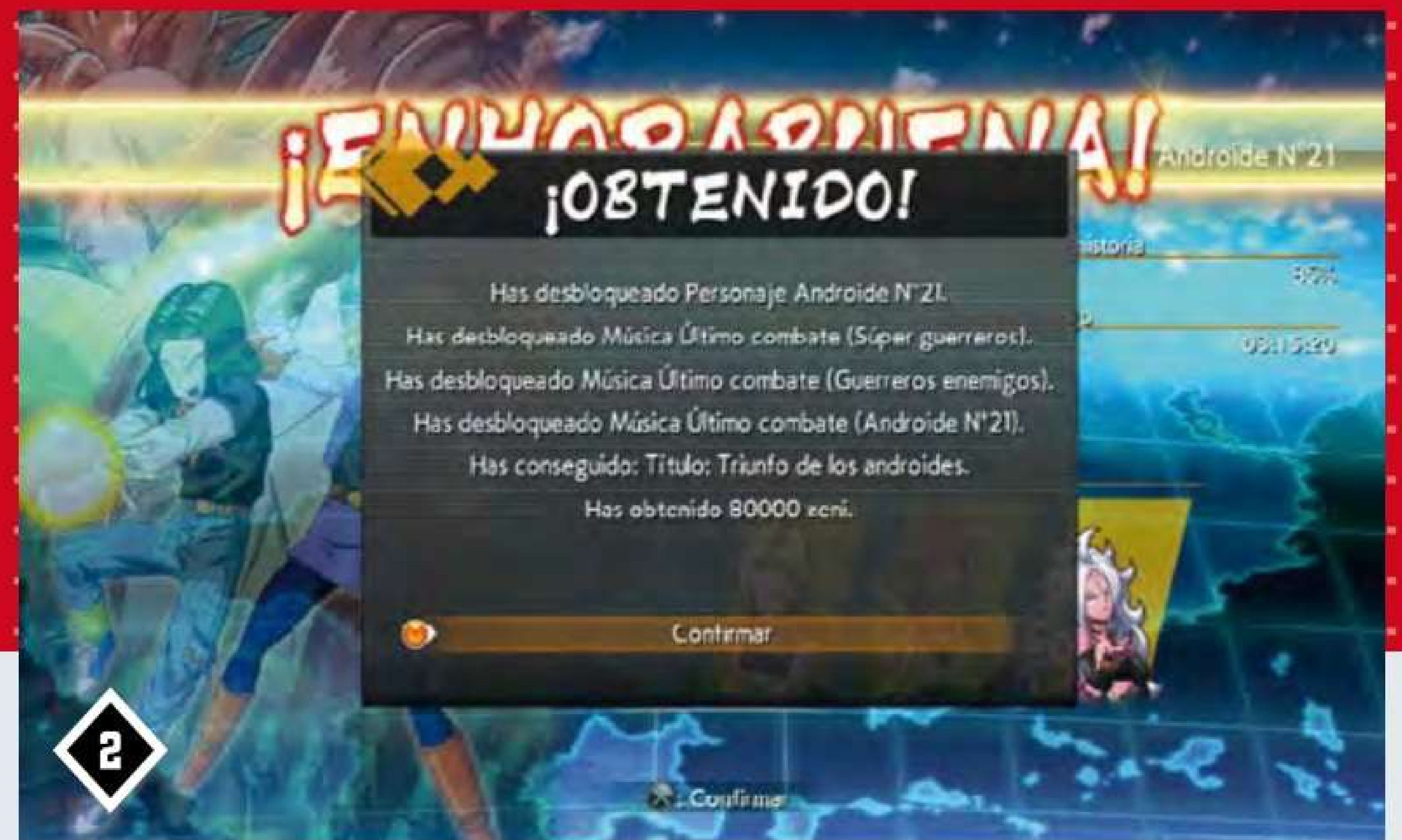
FINAL ESPECTACULAR 5

- **Luchadores**: Nappa vs. Yamcha.
- **Escenario**: Campo rocoso (mediodía).
- **Requisito**: Nappa debe derrotar a Yamcha con un Ataque fuerte.

FINAL ESPECTACULAR 6

- **Luchadores**: Yamcha vs. Nappa.
- **Escenario:** Campo rocoso (mediodía).
- **Requisito**: Yamcha derrota a Nappa con un Ataque fuerte.





FINAL ESPECTACULAR 7

- **Luchadores**: Súper Saiyan Son Goku vs. Pequeño Bu.
- **Escenario**: Tierra del Kaiyoshin.
- **Requisito**: Súper Saiyan Goku debe derrotar a Pequeño Bu con un ataque fuerte.

PERSONAJES SECRETOS

Además de los 21 personajes iniciales, podremos desbloquear tres personajes más ❷.

• **Androide Nº21:** completa las tres sagas del modo historia en la dificultad fácil.

• **Súper Saiyan Blue Vegeta:** consigue 300.000 Zeni.

• **Súper Saiyan Blue Son Goku:** consigue de 500.000 Zeni.

CONSEGUIR ZENI

Conseguir Zeni rápidamente te vendrá muy bien para desbloquear a los dos personajes ocultos y para comprar objetos en la tienda. Tenemos un buen método para lograrlo.

Primero, completa las tres sagas del modo historia, para que se desbloquee el **modo difícil**. Avanza en las diferentes sagas hasta llegar al **mapa quince de la saga Androide Nº21** y consigue tres veces la **habilidad Más Zeni al ganar nvl. 6** en este mapa.

Cuando las tengas, ve al mapa trece y realiza el combate contra Súper Saiyan Son Goku, Piccolo y Yamcha que verás nada más entrar en el mapa ❸. Si repites este combate una y otra vez llevando activada tres veces la habilidad indicada conseguirás más de 100.000 Zeni cada hora de juego.

LOGROS Y TROFEOS

Para conseguir el 100% en *Dragon Ball FigtherZ* no tendrás que estar pendiente de nada que puedas llegar a perder y que te obligue a jugar una segunda partida. Puedes ir jugando a los diferentes modos de juego como prefieras, pero recuerda que para conseguir algunos de los logros/trofeos te hará falta disponer de acceso a Xbox Live o PSN+ ❹.









MODOS DE JUEGO

HISTORIA

En este modo de juego podrás vivir las **sagas Súper guerreros**, **Guerreros enemigos** y **Androide nº21**. Al completar cada una obtendrás un logro/trofeo, además de descubrir nuevas historias. Y cuando completes las tres, se desbloqueará el **modo difícil**. Completar esta dificultad no ofrece ninguna recompensa especial, pero vendrá muy bien para practicar contra una IA capaz de ponerte contra las cuerdas más de una vez.

El modo historia está estructurado en una especie de tablero por el que tendrás que ir moviéndote para participar en combates contra adversarios normales o jefes. El objetivo es ir avanzando por las casillas que tienen como recompensa nuevos aliados o habilidades y finalmente derrotar al **jefe del mapa** para pasar al siguiente ❶. En cada mapa tendrás un máximo de movimientos disponibles en los que tendrás que llegar a derrotar al jefe. En caso de no hacerlo tendrás que volver a comenzar el mapa desde el principio. Si pierdes un combate tendrás que formar grupo con otros personajes, pero el enemigo que te derrotó mantendrá la vida que le dejaste. Puedes aumentar tu nivel de vinculación con tus aliados al pelear y derrotar enemigos o jefes. Cuanto mayor sea el nivel de vinculación, más fuerte será tu aliado. Cuando alcancen cierto punto, podrás ver eventos de vinculación especiales. Los eventos de la historia tendrán lugar cuando te detengas en una ubicación del mapa en el que se desarrolla la historia.

Durante la aventura aparecerá de forma aleatoria una casilla de combate del Pequeño Bu clon. Este adversario siempre estará algunos niveles por encima del tuyo, por lo que derrotarle supondrá todo un reto. Si consigues derrotarle conseguirás alguna habilidad de las más raras. Además la primera vez que le derrotes conseguirás el **Logro / Trofeo Adiós Bu** ❷.

ARCADE

En el modo Arcade te enfrentarás al enemigo, equipo tras equipo, y tratarás de alcanzar el mayor rango. Existen tres circuitos: **Vía serpiente, Nave de gravedad extrema y Cámara de tiempo hiperbólico.** Cada circuito presenta combates con distintos equipos enemigos y cada vez que completes uno, podrás jugarlo en Difícil ❸. La ruta de cada circuito queda determinada por tu puntuación en el combate anterior. Si tu puntuación era lo bastante alta, podrás avanzar al





rango inmediatamente superior. De no ser así seguirás en una ruta de igual rango o inferior.
Tu rango estará determinado por la puntuación obtenida, que es la suma total de los puntos que consigas por: mantener lo más alta posible la barra de vida, el tiempo que hayas tardado en derrotar a tu oponente, el tipo de ataque final y las técnicas usadas durante el combate ❹.
Al completar cada circuito desbloquearás un logro/trofeo. Si consigues rango S en todos obtendrás el **Logro/Trofeo ¿Serás el siguiente Dios de la Destrucción?**

PRÁCTICA

En el modo Práctica puedes descubrir movimientos fundamentales para el juego y es perfecto para configurar un combate completamente a tu gusto. Si no consigues derrotar a un adversario en el modo historia y quieres luchar una y otra vez contra él para aprenderte sus movimientos, éste es el lugar.



Está subdividido en tres categorías ❺.
• **Entrenamiento**: podrás poner a prueba tus dotes como luchador contra un adversario que permanecerá inmóvil. Puedes configurar diferentes parámetros, según qué quieras practicar.
• **Tutorial de combate**: aprenderás desde los movimientos más sencillos hasta los combos más difíciles. Hay doce tutoriales. Si no estás acostumbrado a los juegos de lucha o si quieres aprender todo lo necesario sobre el sistema de combate, deberías empezar por aquí. Cuando completes los 12 tutoriales, conseguirás el **Logro/Trofeo Listo para luchar**.
• **Desafío de combo**: se te plantearán combos de uno en uno para que trates de realizarlos. Según vayas progresando, la dificultad irá en aumento. Tendrás que superar 240 combos, diez para cada personaje. Los primeros ocho son fáciles, pero los dos últimos requerirán algo de práctica en algunos casos. Este modo no solo es perfecto para prepararte de cara a los combates que te esperan por delante, sino que si completas treinta, cien y doscientos desafíos conseguirás tres logros/trofeos diferentes ❻.







ARENA

Sólo disponible para el modo online. Aquí podrás enfrentarte a otros jugadores que haya en la sala en la que te encuentres o ver como luchan. Las partidas de la arena no tienen ningún sistema de puntuación o ránking. Si juegas un total de diez partidas conseguirás dos logros/trofeos y si entras como espectador conseguirás otro más 7.

PARTIDA MUNDIAL

En este modo online, podrás pelear con luchadores de todo el mundo. Los combates, por supuesto, serán exactamente iguales que los del resto de modos 8.

Si buscas una pelea en serio elige una Partida igualada, que además afectará a tus puntos de combate. Si sólo buscas diversión, escoge una Partida informal.

Una vez que aparezca un adversario podrás elegir si quieres luchar contra él. Si decides no hacerlo, puedes seguir buscando más adversarios. También puedes modificar los parámetros de búsqueda: elegir la cantidad de puntos de rango que debe tener o si debe tener algún ajuste de conexión especifico.

TIENDA

En la tienda podrás probar suerte con las cápsulas Z o comprar contenidos descargables 9. Para comprar las cápsulas Z tendrás que gastar los Zeni que conseguirás en el modo historia. El contenido de cada cápsula es aleatorio y, en el caso de que consigas uno que ya tenías, conseguirás una Moneda Z Premium. Podrás usar esta moneda para comprar el objeto especial que quieras, sin tener que depender de las cápsulas. Los Zeni no tienen otro uso que ser gastados para comprar objetos aquí. No tengas reparo en venir a gastarlos siempre que tengas al menos mil. Evita comprar monedas con dinero real, podrás conseguir muchas gracias a un truco que detallamos en la sección de secretos de esta guía.

COMBATE

Movimientos básicos

Para dominar el sistema de combate, primero hay que empezar por los movimientos básicos.

• **Ataque ligero**: pulsarlo varias veces tiene como resultado el combo más básico. Su tercer golpe elevará por los aires a tu enemigo y quedará aturdido por lo que podrás golpearle unas cuantas veces más o rematarlo con una técnica especial.





• **Ataque medio**: parecido al ligero, pero durante el combo se realizará el ataque especial más sencillo de nuestro personaje. En el caso de Goku, sería un Kamehameha en el aire. Obviamente, para que se realice el ataque tendremos que tener alguna barra de Ki.

• **Ataque fuerte**: con este ataque también podrás realizar combos básicos. El primer será un golpe con embestida hacia el enemigo que hará que el oponente salga despedido hacia el fondo del escenario, por lo que quedará arrinconado. Puedes aprovechar este momento para usar algún ataque especial antes de que escape tu oponente. Algunos personajes, como Freezer, realizarán ataques a distancia en vez de una embestida con ataque.

• **Ataque especial**: este botón de ataque es el único que varía entre unos personajes y otros. Básicamente usará un ataque especial que pueden ser pequeñas ráfagas de Ki, bolas de energía de mayor tamaño o, en el caso del Androide Nº16 sus puños.

• **Ayuda Z 1 y Z 2**: al pulsar estos botones haremos que aparezca en pantalla nuestro compañero correspondiente al botón pulsado, al hacerlo realizará su propio ataque o movimiento de apoyo. Si el botón se mantiene pulsado cambiaremos de personaje y el que sea retirado irá recuperando la vida que haya perdido debido a los últimos ataques del enemigo.



• **Sprint del Dragón**: al pulsarlo se realizará una embestida hacia el enemigo. En caso de alcanzarlo se iniciará de forma automática un combo aéreo, cuando termine la secuencia apenas tendrás unas milésimas de segundo para asestar un par de golpes más.

• **Superacometida**: es parecido al Sprint del Dragón, con la diferencia de que la embestida irá dirigida de forma automática hasta el enemigo pero el combo de ataques solo será de un par de golpes.

• **Carga de Ki**: sirve para cargar la barra de Ki con la que se realizan los ataques especiales.

• **Desaparición**: te teletransporta detrás del enemigo. Perfecto para esquivar ataques enemigos y atacarle por sorpresa.

• **Explosión Chispeante**: al activarla, nuestro personaje será más poderoso, conseguirá más Ki y recuperará la vida más rápido. El efecto dura unos segundos, aunque nuestro personaje o el rival sean derrotados. Por defecto, este movimiento no tiene ningún botón asignado, por lo que tendrás que asignarle alguno de los dos joysticks.

Movimientos especiales

Son los ataques más dañinos con los que cuenta cada uno de los personajes. Para usar los movimientos especiales que requieren ataque fuerte como golpe final será necesario tener al menos una barra de Ki 10.

Androide Nº16

Fue creado por el Dr. Gero basándose en su hijo que murió tras recibir una bala del enemigo. Tiene el doble de altura comparado con el resto de androides, además de poseer una fuerza física y un poder muy elevado. De lentos movimientos, posee ataques de corto alcance y de agarre.



Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

CONDUCTOR DINAMITA

↓ ↘ → + **L** o **M** o **F**

Es un ataque que atrapa al adversario y lo estampa contra el suelo o lo lanza hacia el fondo del escenario según el botón de ataque que se use.

BOMBA DE PODER VOLADORA

↓ ↙ ← + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Igual que el ataque anterior, pero realizarás un salto hacia adelante y tendrás que atrapar a tu rival en el aire.

BOMBA DE PODER ZANCADA VOLADORA

↓ ↘ → + **L** o **M** o **F**

(mientras estás en el aire)

El mismo ataque anterior, pero este solo podrás hacerlo estando en el aire.

CALOR INFERNAL

↓ ↘ → + **E** o

↓ ↙ ← + **E**

Cualquiera de las dos combinaciones generará una explosión en el suelo frente al personaje.

RAYO DEL INFIERNO (KI 1)

↓ ↘ → + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

(se puede hacer en el aire)

Una versión más poderosa del ataque Calor Infernal. Tendremos que estar muy cerca del enemigo para que tenga efecto.

RAYO DEL INFIERNO DE PODER MÁXIMO (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón**

Al ejecutarlo realizarás un ataque de presa cuerpo a cuerpo.

ÚLTIMO RECURSO (KI 3)

↓ ↙ ← + **Superacometida**

Al ejecutarlo realizarás un ataque de presa cuerpo a cuerpo. En caso de que el ataque tenga efecto, el contrincante morirá y no podrás volver a usarlo en el mismo combate.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

AGARRE INVERSO

↓ ↘ → + **L** o **M** o **F**

Este agarre varía según el ataque usado. Con el ligero empotrarás a tu contrincante contra el suelo, con el medio harás que aparezca el Androide Nº17 para golpearle y con el fuerte le lanzarás por el aire y podrás seguir golpeándole.

ATAQUE DE APOYO

↓ ↙ ← + **L** o **M** o **F** o **E**

(se puede hacer en el aire)

Cualquiera de las combinaciones de ataque hará que aparezca el Androide Nº17 para realizar algún tipo de ataque.

DISCO DESTRUCTOR

↓ ↘ → + **E**

Lanza un poderoso Disco Destructor en línea recta a lo largo de toda la pantalla.

BARRERA

↓ ↓ + **E**

(se puede hacer en el aire)

Este movimiento defensivo sirve para protegerte de cualquier daño. Su efecto es casi instantáneo por lo que tendrás que calcular muy bien el momento de usarlo.

ONDA DE ENERGÍA (KI 1)

↓ ↘ → + **Sprint de Dragón o Superacometida**

(se puede hacer en el aire)

El personaje se desplaza hacia adelante unos metros en el aire antes de realizar una enorme Onda de Energía que impactará contra el suelo y generará una explosión hacia ambos lados.

DANZA DE ACELERACIÓN (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón o Superacometida**

(se puede hacer en el aire)

Al usarlo realizarás un ataque en embestida junto al Androide Nº17. En caso de golpear al enemigo realizareis un ataque en conjunto.



Androide Nº18

Creada a partir de una base humana por el Dr. Gero con el único fin de destruir a Goku. Más tarde terminaría casándose con Krilin y ambos tendrían una hija llamada Marron. Un personaje rápido con una variada y sencilla combinación de movimientos especiales.

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

ESTOCADA CANAPÉ

↓ ↙ ← + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Realiza un salto que acaba con un ataque en picado hacia adelante. Si se hace desde el aire realizará el ataque directamente.

CORTE DE SIBARITA

↓ ↘ → + **E**

(se puede hacer en el aire)

El ataque original es una embestida hacia adelante. Si atrapas al enemigo, este mismo comando sirve para lanzar un nuevo ataque.

CORTE DE SIBARITA AÉREO

↓ ↙ ← + **E**

(se puede hacer en el aire)

Igual que el ataque anterior. En este caso conseguirás un nuevo ataque dependiendo del adversario.

BOLA DE EXPLOSIÓN TOTAL

↓ ↘ → + **L** o **M** o **F**

Lanza una bola de energía en línea recta. El ataque ligero y el fuerte son iguales, solo que el segundo será más rápido a cambio de usar un Ki. El ataque medio lanzará la bola hacia arriba de forma inclinada.

ONDA FOTÓNICA (KI 1)

↓ ↘ → + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

(se puede hacer en el aire)

Saltará en el aire antes de lanzar un poderoso rayo en el suelo, que avanzará hacia adelante hasta el fondo de la pantalla.

EFECTO CARAMELIZADOR (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Lanzará un rayo en línea recta y convertirá al adversario en un postre. Al comérselo recuperará algo de vida.

EXCELENTE PLATO ÚNICO (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

(mientras estás en el aire)

Al ejecutarlo, realizará una embestida en línea recta. Si choca contra el enemigo le propinará una serie de golpes.

Androide 21

Tras serle agregadas las células de Bu, su lado malvado comenzó a manifestarse. Un personaje muy sencillo de usar, capaz de absorber una habilidad de su enemigo. Sus ataques de Ki son letales.

Bills

Es el Dios de la Destrucción de todo el Universo 7. Apareció por primera vez en la película "La Batalla de los Dioses". Un personaje realmente letal si se aprende a controlar la posibilidad que ofrecen sus Esferas de Destrucción.



La lista está elaborada teniendo en cuenta que el personaje mira a la derecha.

ESFERA DESTRUCCIÓN

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Con el ataque ligero genera una esfera a la que dará una patada para que vaya hacia el oponente. Con el ataque medio dejará la esfera en mitad del escenario, a modo de mina de proximidad, y con el fuerte lanzará una esfera de cada tipo.

VIOLENCIA DIOS DE LA DESTRUCCIÓN

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Realizará un salto hacia delante a mayor o menor distancia según el ataque, para luego asestar un fuerte puñetazo contra el suelo.

ESFERAS DESTRUCCIÓN

⬇ ↘ ➡ + **E**

Crea seis esferas a su alrededor. Las que impacten contra el enemigo desaparecerán pero el resto se quedarán en el escenario unos segundos. También puedes golpearlas con ráfagas de Ki para se dispersen.

IRA DEL DIOS DE LA DESTRUCCIÓN

⬇ ↙ ⬅ + **E**

(se puede hacer en el aire)

Lanza Esferas de Destrucción en todas direcciones. El efecto es el mismo desde el suelo que desde el aire.

BOLA DE BILLS (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida (se puede hacer en el aire)**

Una enorme bola de energía que irá en línea recta hacia el enemigo. En caso de usarla desde el aire la bola irá inclinada hacia adelante y abajo. Si durante el trayecto de la bola pulsas cualquier botón de ataques detonarás la bola generando otro tipo de explosión.

JUICIO DIOS DE LA DESTRUCCIÓN (KI 3)

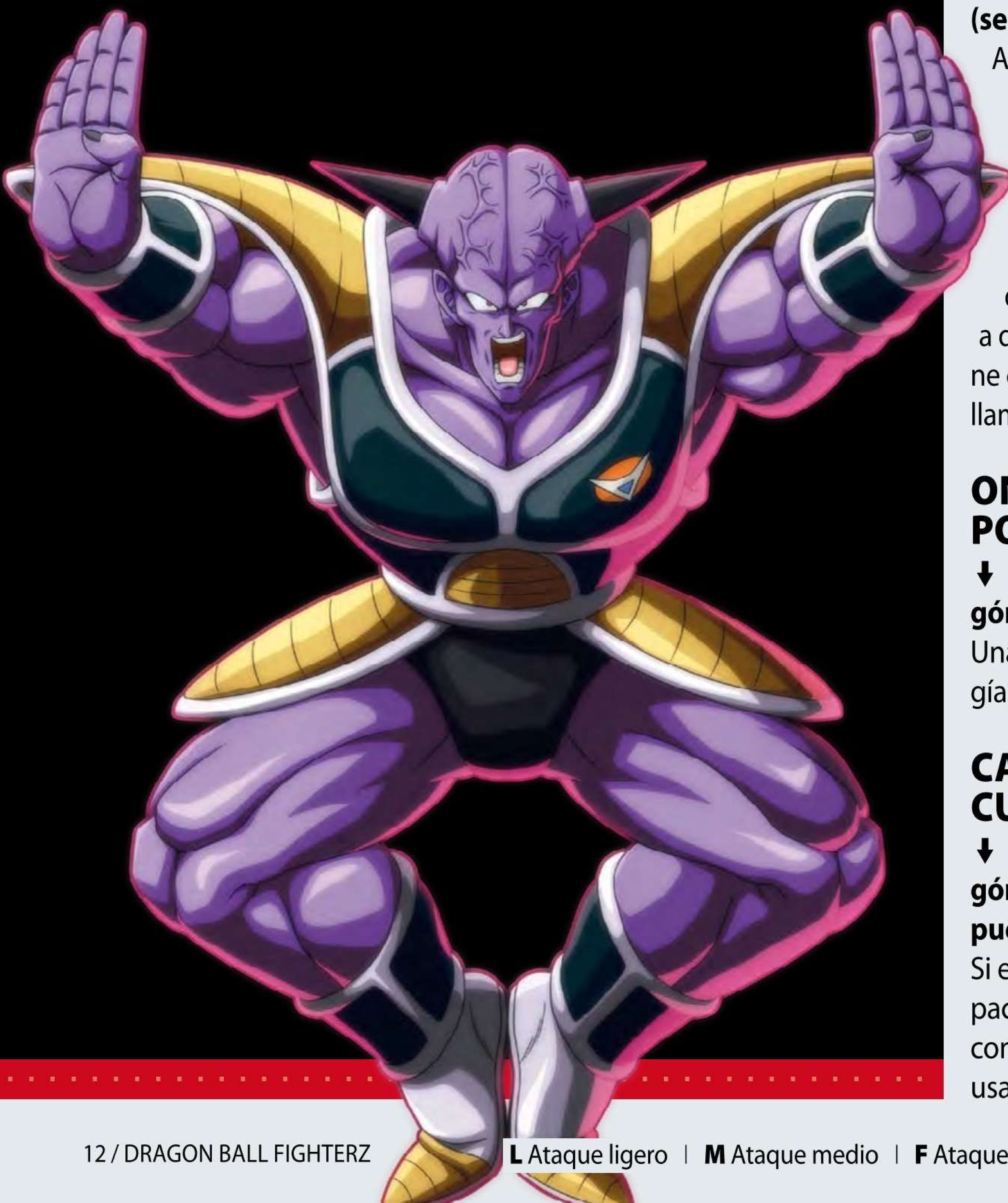
⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Un poderoso ataque de agarre en el que asestará un único y poderoso ataque.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Capitán Ginyu

Es el líder de la élite de mercenarios Fuerzas Especiales Ginyu. Trabajó bajo las órdenes de Freezer. Un personaje muy sencillo de usar. Dependerá mucho de que consigas cambiar el cuerpo con tu adversario para poder usar más habilidades, aunque el ataque de las Fuerzas Especiales Ginyu puede resultar realmente molesto.



La lista está elaborada teniendo en cuenta que el personaje mira a la derecha.

JERSEY FUERTE

⬇ ⬊ ➡ + L o M o F
(se puede hacer en el aire)
Una embestida frontal, más o menos dañina según el botón que se pulse.

¡JUNTOS SOMOS... LA FUERZA GINYU!

⬇ ⬊ ➡ + E
(se puede hacer en el aire)
Aparecerá en pantalla uno de los miembros de Fuerzas Especiales Ginyu. Siempre aparecen en el mismo orden y cada uno realiza un ataque único. Debes esperar a que un miembro termine de realizar su ataque para llamar al siguiente.

ONDA DE ENERGÍA PODEROSA (KI 1)

⬇ ⬊ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**
Una poderosa bola de energía que irá en línea recta.

CAMBIO DE CUERPO (KI 3)

⬇ ⬋ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida (se puede hacer en el aire)**
Si este ataque llega a impactar en tu adversario te convertirás en él y podrás usar todos sus ataques.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

La lista está elaborada teniendo en cuenta que el personaje mira a la derecha.

PATADA BAJA

➡ + **F**

Una simple patada para atacar a quienes estén agachados.

ATAQUE PERFECTO

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Cualquier combinación de botones realizará un combo de ataques sobre el enemigo.

APLASTAMIENTO RODANTE

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Cualquier combinación de botones realizará un combo de ataques sobre el enemigo.

GOLPE INFERNAL

⬇ + **M (mientras estás en el aire)**

Una especie de carga frontal con la que podrás derribar a tu contrincante. Si se hace en el aire te teletransportarás detrás del enemigo para asestarle un puñetazo.

KAMEHAMEHA

⬇ ↘ ➡ +**E**

(se puede hacer en el aire)

Una poderosa bola de energía que irá en línea recta hacia el enemigo. En caso de usarse en el aire el ataque será inclinado hacia adelante.

PSICOCHOQUE

⬇ ↙ ⬅ + **E**

No importa lo lejos que esté el enemigo, en caso de impactar recibirá unos cuantos golpes.

CAMPO DE ENERGÍA (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

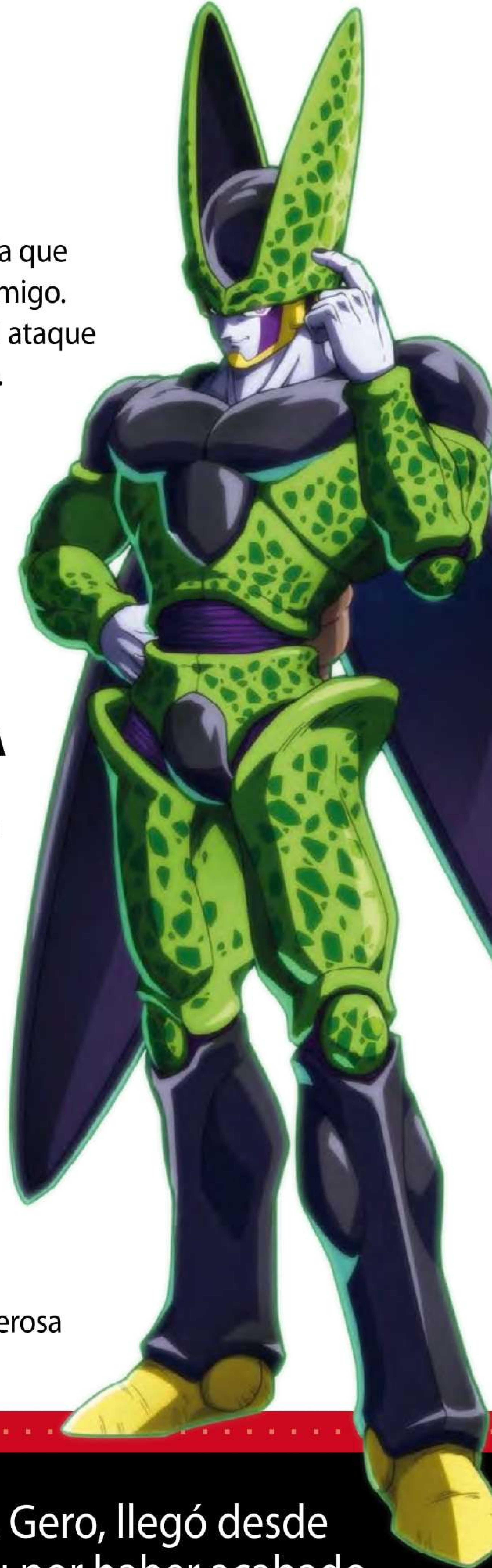
(se puede hacer en el aire)

Al activarlo genera una cúpula de energía a su alrededor que irá creciendo hasta desaparecer.

KAMEHAMEHA SOLAR (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una versión mucho más poderosa del Kamehameha.



Célula

Creado por el ordenador del Dr. Gero, llegó desde el futuro para vengarse de Goku por haber acabado con el Ejército Red Ribbon. Está fabricado a partir de células de Goku, Piccolo, Vegeta, Freezer y su padre el Rey Cold. Uno de los personajes más completos. Tiene combos muy fáciles, teletransporte y unos ataques especiales de Ki realmente poderosos.

Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

TAJO MORTAL

↓ ↘ → + L o M o F

Genera una fuerte explosión que levantará el suelo. Cada botón hará que se levante más o menos suelo.

ESTA VEZ QUIZÁ NO SOBREVIVAS

↓ ↘ → + E

(se puede hacer en el aire)

Se genera una enorme bola de energía que irá directamente hacia el enemigo.



DISCO MORTAL

↓ ↙ ← + E

Freezer genera dos discos que lanzará hacia el enemigo y volverán como un bumerán. Debes saltar por encima de los discos si no quieres sufrir daño.

GOLPE DIRIGIDO

↓ + ↓ + E

Desaparecerás bajo tierra para aparecer más cerca del enemigo y golpearle con una bola de energía. Si estás muy cerca del enemigo aparecerás directamente en su espalda.

BOLA MORTAL (KI 1)

↓ ↘ → + Sprint de Dragón o Superacometida (se puede hacer en el aire)

Al usarla harás que Freezer se eleve en el cielo para generar una enorme bola de energía que lanzará contra el suelo.

GOLPE NOVA (KI 3)

↓ ↙ ← + Sprint de Dragón (se puede hacer en el aire)

Freezer se eleva en el aire para luego caer en picado hacia la posición del oponente.

¡MORIRÁS EN MIS MANOS! (KI 3)

Mantén Superacometida cuando te derriben o hasta que te recuperes

Lanza un poderoso ataque inclinado hacia arriba mientras está tumbado en el suelo.

FREEZER DORADO (KI 3)

↓ ↙ ← + Superacometida

Serás más dañino con tus ataques. Pulsa **Ataque especial** si te tambaleas cuando termine la transformación, para realizar el ataque Pistola de Rayos de Sorbete si tienes por lo menos un indicador de Ki.

Freezer

Alienígena líder de la Organización Interplanetaria de Comercio, hijo del Rey Cold y responsable de la aniquilación de la mayor parte de los Saiyan. Es uno de los mayores antagonistas de la historia de DB y cuenta con su propia saga. Freezer es uno de los personajes más completos. Fácil de usar y de llegar a dominar.

Goku Black



Fue el Zamas del Presente Inalterado quien utilizó las Superesferas del Dragón para intercambiar cuerpos con Monaka y luego con Son Goku, tomando su identidad. Es el principal antagonista de la saga de Trunks del futuro. Este personaje es básicamente igual que Son Goku. Perfecto para aprender los combos más básicos.

La lista está elaborada teniendo en cuenta que el personaje mira a la derecha.

CORTADOR DIVINO

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**
(se puede hacer en el aire)
Realizarás un ataque en embestida en línea recta.

TRANSMISIÓN INSTANTÁNEA

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**
El ataque ligero y el medio te teletransportarán frente al enemigo por muy lejos que estés. El ataque fuerte te teletransportará justo detrás.

PATADA DIOS FEROZ

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**
(mientras estás en el aire)
Se lanzará en picado hacia adelante para golpear al rival.

KAMEHAMEHA NEGRO

⬇ ↘ ➡ + **E**
Una poderosa bola de energía que irá en línea recta hacia el enemigo. No se puede usar en el aire.

KAMEHAMEHA NEGRO ENVOLVENTE

⬇ ↙ ⬅ + **E**
Parecido al Kamehameha Negro pero menos dañino.

DANZA DE CORTADOR DIVINO (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón (se puede hacer en el aire)**
Al usarlo lanzarás una especie de dagas de energía hacia el contrincante. El efecto es el mismo si se usa desde el aire.

GRANADA DE LUZ SAGRADA (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Superacometida (se puede hacer en el aire)**
Al hacerlo aparecerá Zamas y ambos creareis una enorme bola de energía que irá hacia el enemigo. Tanto si se usa desde el suelo como desde el aire el efecto será el mismo.

LA OBRA DE UN DIOS (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón o Superacometida (se puede hacer en el aire)**
Al usarlo harás que Black Goku use su guadaña para lanzar un ataque contra el enemigo. En caso de impactar realizará un poderoso combo.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial



Gotenks

Es el resultado de la Danza de la Fusión llevaba a cabo correctamente por Goten y Trunks. Su aparición fue clave para derrotar al malvado Bu. Uno de los mejores luchadores con los que iniciarte en el juego. Sus movimientos especiales son poderosos y sencillos de realizar.

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

SUPER PUÑETAZO MILAGROSO

↓ ↘ → + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Al ejecutar el combo se desplazará ligeramente hacia el enemigo mientras realiza una sucesión de puñetazo. El ataque ligero y el fuerte lo harán de forma normal, mientras que el medio lo hará con un salto.

GRAN PATADA RODANTE ESPECIAL

↓ ↙ ← + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Igual que el ataque anterior pero con una patada giratoria.

DÓNUTS GALÁCTICOS

↓ ↙ ← + **E**

El enemigo quedará atrapado en una especie de donut. No importa la distancia desde la que se use, pero el enemigo deberá estar quieto.

MISILES MUERE MUERE

↓ ↙ ← + **E**

(mientras estás en el aire)

Lanzará una ráfaga de Ki de forma inclinada hacia el suelo. Tiene corto alcance, por lo que el enemigo deberá estar muy cerca.

GRITO VENGATIVO

↓ ↘ → + **E**

(se puede hacer en el aire)

Tiene el mismo efecto que un Kamehameha. Si se usa el ataque desde el aire irá en línea recta.

ATAQUE KAMIKAZE SÚPER FANTASMA (KI 1)

↓ ↘ → + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Si se usa el ataque pulsando Sprint de Dragón crearás unos fantasmas que irán directamente hacia la posición del enemigo. Si se usa Superacometida se crearán cuatro fantasmas que quedarán quietos en medio del escenario a modo de minas de proximidad.

ULTRA VOLEIBOL (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón** o **Superacometida (se puede hacer en el aire)**

Al usarlo se lanzará una esfera hacia el enemigo y en caso de impactar se generará un combo de varios golpes.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

ATAQUE DE PUNTOS VITALES

↓ ↘ → + **L**

Verás que Hit se queda quieto, en este momento tendrás que pulsar cualquier otro botón de ataque (menos el especial) para realizar un ataque en embestida hacia el enemigo.

MIRADA HELADORA

↓ ↙ ← + **L** o **M** o **F**

Este ataque cuerpo a cuerpo genera un pequeño charco de hielo en el suelo. Si consigues que impacte en el enemigo recibirá algunos golpes.

INTENCIÓN LETAL

↓ ↘ → + **E**

Un movimiento con el que alejarte del enemigo.

MARCA DEL ASESINO

↓ ↙ ← + **E**

Varios desplazamientos seguidos que pueden llegar a situarte detrás del enemigo.

CORRIENTE TEMPORAL (KI 1)

↓ ↘ → + **M** o **F**

Tras realizar el movimiento deberás pulsar alguno de los tres posibles combos de este ataque:

L o ↑ + **L** o ↓ + **L**.

PODER ALCANZADO (KI 1)

↓ ↘ → + **Sprint de Dragón**

(se puede hacer en el aire)

Un único golpe en embestida que causará gran daño al enemigo. n el aire el efecto es el mismo.

GOLPE MORTAL (KI 1)

↓ ↘ → + **Superacometida**

Al usarlo lanzará un poderoso rayo en línea recta hacia el adversario.

SIGO MEJORANDO (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Si el adversario está en tierra realizarás un ataque de teletransporte que finalizará con un combo de más de cincuenta golpes.



Hit

Fue uno de los guerreros de Champa que aparece en Dragon Ball Super. Pese a que es un personaje muy poderoso, sus movimientos especiales son algo complejos, por lo que aprender a jugar con él puede resultar confuso.

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

VUELO SÚPER DRAGÓN

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

Un ataque ascendente cuerpo a cuerpo. Si se realiza la versión fuerte mandarás al enemigo unos metros en el aire.

COMBO DE 5 IMPACTOS

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

Una patada voladora hacia el enemigo. Sólo su versión más fuerte será la que realice un combo de cinco golpes. Con el resto de ataques no llegarás al combo de 5.

PATADA VOLADORA

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F** **(mientras estás en el aire)**

Realizará un combo de varios golpes con las piernas. Con ataque fuerte mandará al rival hacia el fondo del escenario.

KAMEHAMEHA ESTÁTICO (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón o Superacometida**

Lanza el Kamehameha hacia arriba. Si el rival no está cerca o en el aire no sufrirá daño.

KAMEHAMEHA PADRE-HIJO (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una versión de Kamehameha mucho más grande de lo normal y más difícil de esquivar.

Si mantienes pulsado el botón de ataque desde que ejecutas el movimiento especial se realizará un Kamehameha Padre-Hijo mucho más poderoso. Este segundo ataque requiere otras dos barras de Ki.

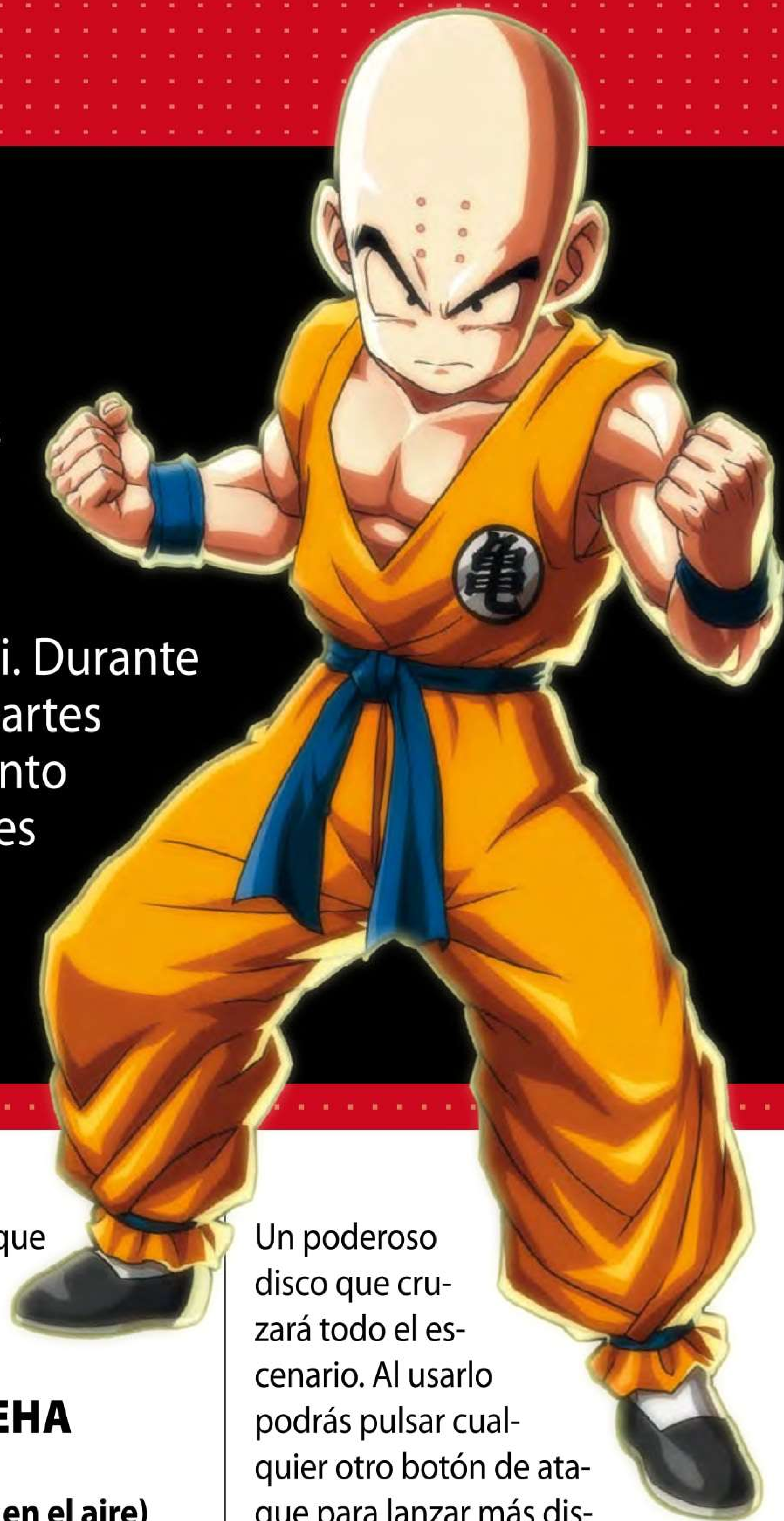


Joven Son Gohan

Es la versión joven del Son Gohan adulto que también está en elenco de luchadores. Es uno de los personajes que más cambia de aspecto a lo largo de la historia de Dragon Ball. Esta versión está basada en la que participa durante la saga de Célula. Un personaje muy variado, aunque dependerá demasiado de sus movimientos especiales que requieren Ki.

Krilin

Es uno de los principales personajes de Dragon Ball, mejor amigo y compañero de viaje de Son Goku desde sus inicios y, al igual que su amigo, fue discípulo de Muten Roshi. Durante la saga de Bu decide retirarse de las artes marciales para formar una familia junto al Androide Nº18. Otro de los mejores personajes con los que iniciarte en el juego. Todos sus movimientos especiales son sencillos de realizar.



Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

IMAGEN REFLEJADA

⬇ ⬊ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Genera un clon que realizará una patada hacia el adversario. El ataque medio es capaz de saltar por encima de ciertos adversarios dependiendo de su tamaño, por lo que hay que calcularlo con cuidado.

SEMILLA SENZU

⬇ ⬋ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Lanzará una semilla en arco hacia el objetivo. Dependiendo del botón de ataque se lanzará más cerca o lejos.

KAMEHAMEHA

⬇ ⬊ ➡ + **E**

(se puede hacer en el aire)

Una versión normal del Kamehameha.

BENGALA SOLAR

⬇ ⬋ ⬅ + **E**

Un ataque cuerpo a cuerpo que ciega al adversario. No sufre daño, pero queda aturdido.

DISCO DESTRUCTOR (KI 1)

⬇ ⬊ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

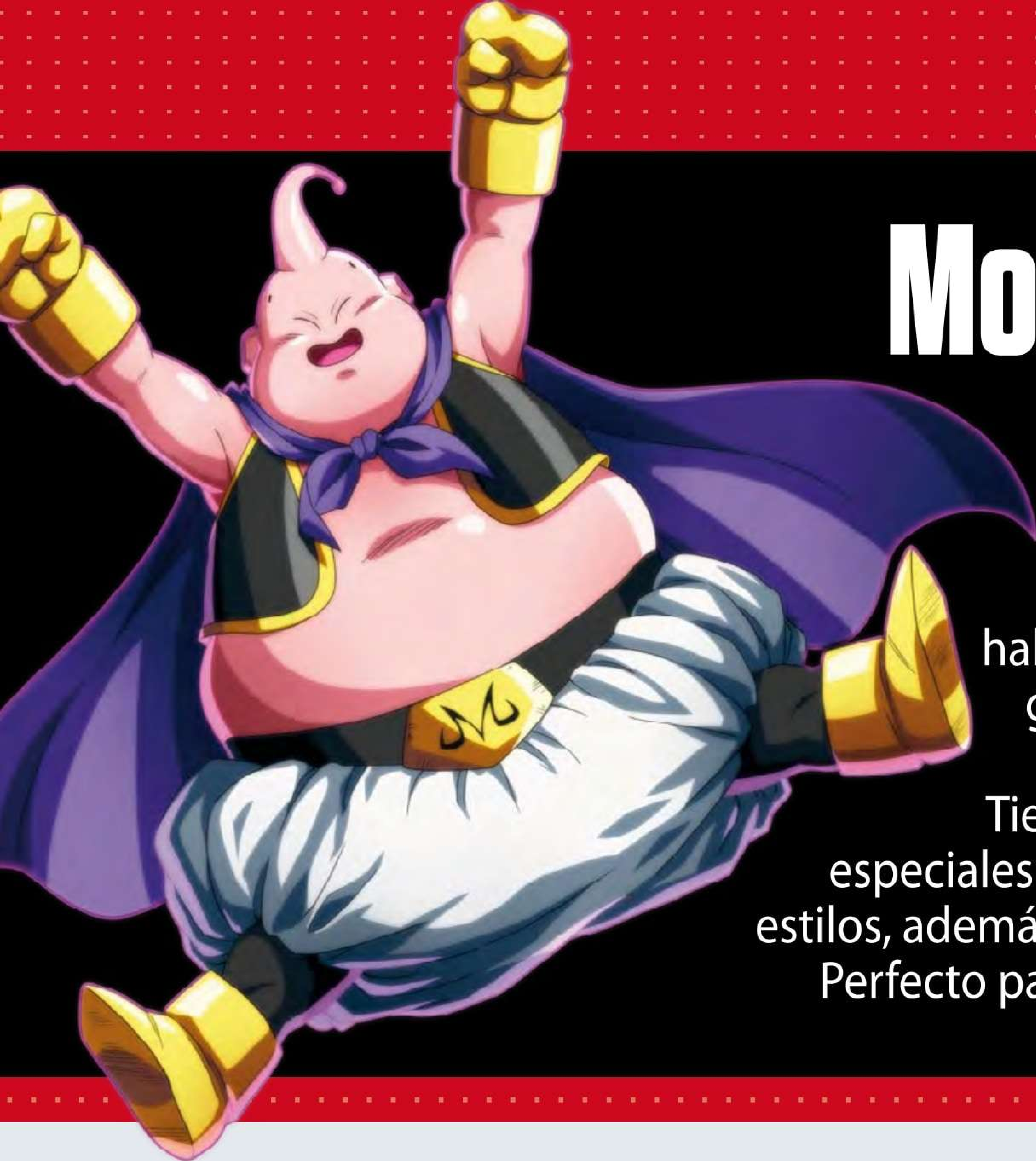
Un poderoso disco que cruzará todo el escenario. Al usarlo podrás pulsar cualquier otro botón de ataque para lanzar más discos consecutivos. Cualquier botón causará la misma cantidad de daño.

ONDA DE ENERGÍA EN DISPERSIÓN (KI 3)

⬇ ⬋ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una especie de Kamehameha que finalizará con un impacto desde la zona superior de la pantalla hacia la posición del contrincante.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial



Monstruo Bu

Es un ser mágico que fue despertado por el villano Bibidi. Posee unas increíbles habilidades de elasticidad gracias a la consistencia chiclosa de su cuerpo. Tiene pocos movimientos especiales pero abarcan todos los estilos, además son fáciles de realizar. Perfecto para iniciarte en el juego.

Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

BOMBARDEO

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Realiza un salto hacia el adversario con la intención de caerle encima. El ataque fuerte terminará con unos golpes de puñetazos en el suelo. El ataque es igual si se realiza desde el aire.

VOLTERETA

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

El ataque ligero y medio realizarán la voltereta hacia atrás, con menor o mayor distancia. El ataque fuerte realizará primero una voltereta hacia atrás y luego otra hacia adelante. Es igual si se realiza desde el aire.

ALIENTO APLASTANTE

⬇ ↘ ➡ + **E**

(se puede hacer en el aire)

Un aliento de medio alcance capaz de dañar a tu adversario.

LANZAMIENTO VOLUMINOSO

⬇ ↙ ⬅ + **E**

Al usar este ataque lanzarás una parte de tu cuerpo hacia tu objetivo. En caso de que impacte en el enemigo quedará aturdido.

AHORA BU... ¡TE ODIA! (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una explosión en forma de cúpula que es capaz de abarcar toda la pantalla.

¡VUÉLVETE CARAMELO! (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Con este ataque lanzarás un rayo en línea recta hasta el fondo del escenario capaz de transformar a tu adversario en galleta. Al comértelo recuperarás un poco de vida.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

ROMPEBRAZO

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

Un ataque capaz de derribar al adversario con un puñetazo. Los ataques medios y fuertes realizarán una embestida hacia el enemigo antes de golpear.

SAIBAMAN

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

Podrás generar a uno de los ayudantes de Nappa. Dependiendo del botón de ataque que pulses realizará unos ataques u otros antes de desaparecer. Sólo podrá haber un Saibaman a la vez en el escenario.

TORMENTA LLAMEANTE

⬇ ↘ ➡ +**E**

(se puede hacer en el aire)

Una potente explosión de medio alcance. Si el adversario no está cerca no sufrirá daño.

ES UNA PENA

⬇ ↙ ⬅ + **E**

Un sencillo combo cuerpo a cuerpo de dos golpes.

TORMENTA GIGANTE (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Al usarlo generará una enorme explosión en el suelo.

CAÑÓN ROMPEDOR (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Tras cargar energía realizará una corta embestida hacia el rival que finalizará con un puñetazo. Si impacta en el enemigo realizará un combo.



Nappa

Es un guerrero de élite del Planeta Vegeta y antiguo compañero de Vegeta, ambos trabajaron bajo las órdenes del villano Freezer. Un personaje lento que además sólo tiene ataques de corto y medio alcance. El Saibaman puede ser bastante efectivo en combate, contra adversarios despistados.

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

ATAQUE BOLA MÍSTICA

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**
(se puede hacer en el aire)
Se transforma en una bola y se lanza contra el rival. Cada botón de ataque hará que la distancia sea menor o mayor. Es más fácil impactar si se realiza desde el aire.

GIRO DE BRAZO MÍSTICO

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**
Al usarlo alargarás el brazo hacia arriba, en diagonal, para atrapar al adversario. El enemigo tendrá que estar en el aire.

RAYO CARAMELO

⬇ ↘ ➡ + **E**
Un rápido rayo que cruzará el escenario en línea recta. Si impacta en el enemigo lo transformará en galleta y recuperarás vida cuando te la comas.

KAMEHAMEHA

⬇ ↘ ➡ + **E**
(mientras estás en el aire)
Un Kamehameha que sólo se puede usar estando en el aire. Irá siempre en línea recta.

LANZAMIENTO DE BOLA

⬇ ↙ ⬅ + **E**
Una pequeña bola de energía capaz de aturdir al enemigo si le impacta. Aprovecha ese momento de aturdimiento para realizar otros ataques.

ATAQUE DE EXTINCIÓN HUMANA (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**
Al activarlo creará una lluvia de energía en todo el escenario, incluso en la parte que esté detrás de Bu.

DESTELLO PERLA (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**
(mientras estás en el aire)
Absorbe poder mientras está en el aire antes de lanzarse hacia el enemigo a ras del suelo.

EXPLOSIÓN PLANETARIA (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida (se puede hacer en el aire)**
Al usarlo realizará un grito y, en caso de impactar contra el enemigo, realizará un poderoso combo. El problema es que el grito tiene muy poco alcance.

Pequeño Bu

Es el Bu original. Es parecido al Monstruo Bu sólo que más bajo y flaco. Al igual que la versión Monstruo Bu es uno de los mejores personajes que hay en el juego. Tiene ataques de movimientos de todo tipo y la única pega es que su Kamehameha sólo sea aéreo.



Piccolo

Surgió tras ser creado en los últimos momentos de vida de su padre, a modo de reencarnación. En un principio fue archienemigo de Son Goku pero acabó convirtiéndose en un ser bondadoso y miembro de los Guerreros Z. Sus movimientos especiales tienen un radio de acción muy concreto por lo que llegar al adversario puede ser tedioso.



Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

ATURDIDOR DEMONÍACO

➡ + **E** o ↘ + **E**

Un rayo capaz de aturdir al adversario. La primera combinación genera un rayo recto y la segunda, inclinado hacia arriba.

CODAZO DEMONÍACO

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Te desplazas hacia el enemigo y, en caso de alcanzarle, te teletransportarás detrás de él y le golpearás.

CORTADOR DEMONÍACO

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Se basa en un teletransporte que acaba con un golpe con el brazo. El ataque ligero es de corto alcance, el medio hará que el golpe sea de forma vertical y el fuerte siempre te teletransportará frente al enemigo para realizar el golpe.

RÁFAGA DE ENERGÍA PERSECUTORIA

⬇ ↘ ➡ + **E**

Crea una lenta pero dañina esfera que irá hasta la posición del enemigo. En el escenario podrá haber un total de dos esferas persiguiendo al contrincante.

CAÑÓN DE HAZ ESPECIAL (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón**

Un poderoso haz de luz que atraviesa el escenario en línea recta. Básicamente es el Kamehameha de Piccolo.

GRANADA INFERNAL (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Superacometida**

Genera varias esferas de energía que irán directamente hacia la posición del enemigo.

GRANADA LIGERA (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una enorme esfera de energía que cruzará el escenario en línea recta.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial



Son Gohan adulto

Mestizo entre Saiyan y humano terrícola. Es el primer hijo de Son Goku y Chi-Chi, hermano mayor de Son Goten, esposo de Videl y padre de Pan. Posee una gran velocidad pero sus combos son complicados de llegar a dominar. En manos expertas puede resultar uno de los mejores luchadores.

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

PATADA ALTA DEFINITIVA

➘ + **F**

Una simple patada capaz de lanzar a tu oponente unos metros en el aire.

PUÑETAZO METRALLETA

➘ + **L**

(después de Potencial Desatado)

Primero tendrás que realizar el ataque especial Potencial Desatado. Cuando la energía recorra tu cuerpo podrás realizar este ataque, que consiste en una sucesión de rápidos puñetazos.

GANCHO REACTOR

⬇ ➘ ➡ + **L** o **M** o **F**

Un ataque cuerpo a cuerpo ascendente. Dependiendo del botón, hará más o menos daño.

PATADA METRALLETA

⬇ ➘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(mientras estás en el aire)

Un combo sencillo, pero muy dañino. Eso sí, debe ser cuerpo a cuerpo y en el aire.

ATAQUE POR LA ESPALDA DEFINITIVO

⬇ ➙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Te transporta sobre tu adversario y le propina un duro puñetazo. Si usas los ataques medio y fuerte acabarás por detrás del enemigo.

MASENKO

⬇ ➘ ➡ + **E**

Otra variante del Kamehameha.

POTENCIAL DESATADO (KI 1)

⬇ ➘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Al activarlo generas una fuerza de corto alcance a tu alrededor que daña al adversario.

KAMEHAMEHA FRATERNO (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón o Superacometida**

Una versión más poderosa del Kamehameha en la que recibirás la ayuda de Son Goten.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

GOLPE DE VACÍO DIVINO

🡇 🡖 🡆 + **L** o **M** o **F**
(se puede hacer en el aire)
Realiza una carga con el hombro hacia el oponente. El ataque fuerte hará que te teletransportes a la espalda del enemigo para atacar.

DESTELLO DE CHOQUE DE SÚPER DIOS

🡇 🡗 🡄 + **L** o **M** o **F**
Un simple ataque cuerpo a cuerpo.

PATADA DESTELLO DRAGÓN

🡇 🡗 🡄 + **L** o **M** o **F**
(mientras estás en el aire)
Una patada que irá en caída diagonal hacia el adversario.

TRANSMISIÓN INSTANTÁNEA

🡇 🡖 🡆 + **E** o
🡇 🡗 🡄 + **E**
(se puede hacer en el aire)
Según la combinación de botones que realices, te teletransportarás delante o detrás del enemigo para asestarle un fuerte golpe.

KAMEHAMEHA VELOCIDAD EXTREMA (KI 1)

🡇 🡖 🡆 + **Sprint de Dragón** o **Superacometida (se puede hacer en el aire)**
Si se realiza desde el suelo saltarás hacia delante y lanzarás un poderoso Kamehameha en diagonal hacia el enemigo. En caso de hacerlo desde el aire, realizará directamente el ataque.

KAMEHAMEHA KAIOKEN X10 (KI 3)

🡇 🡗 🡄 + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**
Este ataque comenzará con una embestida que abarca media pantalla. En caso de alcanzar al rival, comenzará una cadena de golpes. Si durante ellos pulsas Sprint de Dragón o Superacometida realizarás más ataques pero te harán falta dos barras de Ki extra.



Súper Saiyan Blue Son Goku

La versión más poderosa de Son Goku. Esta versión de Son Goku no posee Kamehameha y sus movimientos especiales están demasiados centrados en el cuerpo a cuerpo. La versión Súper Saiyan de Son Goku es más asequible para jugadores menos experimentados.

Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

PATADA SUPERACOMETIDA

⬇ ↘ ➡ + L o M o F
(se puede hacer en el aire)
Una patada con embestida. El ataque medio realizará una patada a media altura.

¡EN UNA ESCALA DEL UNO AL DIEZ, TE DOY UN TRES!

⬇ ↙ ⬅ + L o M o F
(se puede hacer en el aire)
Como el ataque anterior, pero con un puñetazo y agarre.

ATAQUE BIG BANG

⬇ ↘ ➡ + E
(se puede hacer en el aire)
Una enorme y rápida bola de energía que avanza en línea recta, si se usa desde el suelo, y en diagonal si se usa desde el aire.



PUÑETAZO NIÁGARA (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + Sprint de Dragón
Un puñetazo en embestida que ocupa casi todo el escenario. Si aciertas, le golpearás de forma descendente hasta aplastarle contra el suelo.

CAÑÓN GALICK (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + Superacometida
Un poderoso Kamehameha que irá dirigido hacia arriba en diagonal.

DESTELLO FINAL (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + Sprint de Dragón o Superacometida (se puede hacer en el aire)
Otra versión de Kamehameha mucho más poderosa. Si mantienes pulsado el botón de ataque realizarás otro ataque más, si tienes al menos dos barras de Ki.

Súper Saiyan Blue Vegeta

La versión más poderosa de Vegeta. A diferencia de Son Goku, Vegeta conseguirá esta versión de Súper Saiyan en la Saga de Supervivencia Universal de Dragon Ball Super. Como su versión normal, es uno de los mejores luchadores del juego. Sus movimientos especiales tienen un gran rango de acción y daño, aparte de ser fáciles de realizar.

Súper Saiyan Son Goku

Este estado fue descubierto gracias al entrenamiento realizado en el Salón del Espíritu y Tiempo, junto al segundo y tercer grado de Súper Saiyan. Se obtienen un aumento de su poder y un mejor control del Ki. Posiblemente el personaje más equilibrado del juego. Si quieres aprender lo básico de los combates, ésta debe ser tu elección.

Lista elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

PUÑO DESTELLO DRAGÓN

↓ ↘ → + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Un ataque en embestida hacia el rival. Si se usa el ataque fuerte te teletransportarás frente al oponente para golpearle.

PATADA VENDAVAL

↓ ↙ ← + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Un combo de varias patadas. Según el botón de ataque, serán más o menos patadas y también se alcanzará una mayor altura de golpeo.

KAMEHAMEHA

↓ ↘ → + **E**

(se puede hacer en el aire)

Un Kamehameha básico. Si se realiza desde el aire seguirá una trayectoria recta.

SÚPER KAMEHAMEHA (KI 1)

↓ ↘ → + **Sprint de Dragón**

(se puede hacer en el aire)

Una versión más fuerte y amplia del Kamehameha. Si se realiza desde el aire seguirá una trayectoria recta.

KAMEHAMEHA DIRIGIDO (KI 1)

↓ ↘ → + **Superacometida**

(se puede hacer en el aire)

Te teletransportarás detrás del enemigo y realizarás un Kamehameha en forma diagonal ascendente.

GOLPE METEÓRICO (KI 3)

↓ ↙ ← + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Al usarlo te teletransportarás detrás del enemigo, y en caso de golpearle realizarás varios ataques seguidos.



L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Súper Saiyan Vegeta



Tras la llegada de los Androides y Célula a la Tierra, fueron Vegeta y Trunks del Futuro quienes hicieron uso del Salón del Tiempo para aumentar su nivel de Saiyan y poder vencerlos. Vegeta es uno de los mejores luchadores del juego. Tiene una gran velocidad y gran variedad de ataques, que además son realmente dañinos.

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

PATADA SUPERACOMETIDA

⬇ ⬊ ➡ + L o M o F

(se puede hacer en el aire)

Una patada con embestida. Dependiendo del botón usado la distancia recorrida durante la embestida será mayor. Además, el ataque medio realiza más ataques que los otros dos.

PATADA ROMPERRODILLAS

⬇ ⬋ ⬅ + L o M o F

(se puede hacer en el aire)

Un ataque de corto alcance que ejecuta una sucesión de golpes. Dependiendo del ataque usado serán más o menos y se alcanzará mayor altura.

PATADA INTERCEPTORA

⬇ + L

(mientras estás en el aire)

Una patada en diagonal hacia delante. Perfecta para frenar los movimiento del adversario.

RÁFAGA DE ENERGÍA CONSECUTIVA

⬇ ⬊ ➡ + E

(se puede realizar en el aire)

Una ráfaga de Ki. Causa menos daño que si lanzases la ráfaga de Ki sin realizar el combo, pero esta forma es más rápida.

ATAQUE BIG BANG (KI 1)

⬇ ⬊ ➡ + Sprint de Dragón o Superacometida (se puede hacer en el aire)

Una enorme bola de energía que irá directamente hacia la posición del enemigo, tanto si se usa en tierra, como desde el aire.

DESTELLO FINAL (KI 3)

⬇ ⬋ ⬅ + Sprint de Dragón o Superacometida

(se puede hacer en el aire)

Un poderoso ataque que ocupa prácticamente todo el escenario.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

PUÑO REMATADOR

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

El ataque ligero y medio consiste en un ataque de barrido, mientras que la versión fuerte es un ataque cuerpo a cuerpo que generará varios golpes.

GOLPE GRULLA

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Un salto hacia adelante en el que se propina un fuerte rodillazo. Según el botón de ataque que se use el salto será mayor o menor.

DODOMPA

⬇ ↘ ➡ + **E**

(se puede hacer en el aire)

Una especie de Kamehameha que se lanzará siempre en línea recta, tanto si se usa desde el suelo como desde el aire.

TELEQUINESIA

⬇ ↙ ⬅ + **E**

Al usarlo aparecerá Chaoz y golpeará al adversario para dejarle aturdido. Aprovecha este momento para realizar otros ataques. Si usas la técnica Adiós, Tenshinhan… y tiene efecto, no podrás usar esta técnica en el mismo combate.

TRI RAYO (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

(se puede hacer en el aire)

Saltará y luego realizará un poderoso ataque de luz hacia el adversario en forma diagonal. Tiene el mismo efecto durante un salto.

NEO TRI RAYO (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón**

(se puede hacer en el aire)

Es el mismo ataque que el Tri Rayo pero mucho más potente a cambio de los dos Ki extra que gasta. Podrás realizar ataques extra cada vez que pulses Sprint de Dragón hasta quedarte sin Ki.

ADIÓS, TENSHINHAN… (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Superacometida**

Al usar este ataque aparece Chaos y se lanza contra el rival. Si lo atrapa se inmolará para quitarle vida al enemigo. Si el ataque tiene efecto no podrás volver a usar la técnica Telequinesia en el mismo combate.



Ha aparecido en casi todas las sagas. Experto en artes marciales, tras un largo entrenamiento mental obtuvo un tercer ojo. Es uno de los luchadores más equilibrados, con la combinación perfecta entre ataques cuerpo a cuerpo y embestida, y un ataque fuerte de honda. Sus movimientos finales son letales.

Tenshinhan

Esta lista de movimientos está elaborada teniendo en cuenta que el personaje esté mirando hacia la derecha.

CORTE RESPLANDECIENTE

⬇ ↘ ➡ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Una sucesión de rápidos ataques con la espada. Según el botón, la distancia de embestida será mayor, al igual que el número de ataques.

SALTO DE CICLÓN

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F**

(se puede hacer en el aire)

Realizarás un salto y girarás en espiral para atacar con la espada. Si durante los giros pulsas **E** realizarás un Ciclón Rompedor.

MASENKO

⬇ ↘ ➡ + **E**

Otra variante del Kamehameha.

CAMBIA EL FUTURO

⬇ ↙ ⬅ + **E**

Una embestida que finalizará con una gran explosión a nivel del suelo.

ATAQUE ARDIENTE (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Un ataque en el que lanzarás una enorme bola de energía hacia tu adversario.

ATAQUE CÚPULA DE CALOR (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Al ejecutar este ataque realizarás un intento de agarre. En caso de que tenga efecto le propinarás casi cincuenta golpes.



Trunks

Esta versión de Trunks es la del Futuro Alternativo. Es original de una línea temporal en la que todos los Guerreros Z (a excepción de Krilin) son derrotados a manos de los androides. Tras este suceso viaja a la línea temporal del presente para ayudar en los combates contra os Androides Nº 17, Nº 18 y Célula. Trunks es uno de los mejores personajes que hay en el juego. Sus movimientos especiales son muy fáciles y con solo pulsar el Ataque especial realizarás un potente ataque de energía.

Yamcha

Es uno de los clásicos de Dragon Ball. Al principio era un bandido del desierto y llegó a luchar contra Son Goku. Más adelante se uniría a los Guerreros Z. El mayor problema de este personaje es la técnica Puño del Colmillo de Lobo Inverso. Si aprendes cada una de sus posibilidades serás imparable.

La lista está elaborada teniendo en cuenta que el personaje mira a la derecha.

PUÑO DEL COLMILLO DE LOBO

⬇ ↘ ➡ + **L**

Un combo a base de rápidos puñetazos.

PUÑO DEL COLMILLO DE LOBO INVERSO

⬇ ↘ ➡ + **M**

Es el iniciador de un combo que tiene muchas variables, según los botones que pulses. Debes aprenderte la función de cada uno para dominarlo.

PUÑO DEL COLMILLO DE LOBO: GARRAS DE TEMPESTAD

⬇ ↙ ⬅ + **L** o **M** o **F** **(se puede hacer en el aire)**



Realizarás un pequeño movimiento hacia delante para luego realizar un torbellino de golpes ascendentes. Según el botón de ataque que uses será más o menos dañino.

KAMEHAMEHA

⬇ ↘ ➡ + **E**

Una versión sencilla del Kamehameha.

NEO PUÑO DEL COLMILLO DE LOBO (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **F**

Una sucesión de rápidos golpes que mandará a tu oponente a la otra esquina del escenario.

BOLA DE ENERGÍA (KI 1)

⬇ ↘ ➡ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una pequeña bola de energía que al impactar contra el enemigo te permitirá pulsar varias veces cualquier botón de ataque para causar más golpes.

PUÑO DEL COLMILLO DE LOBO DEFINITIVO (KI 3)

⬇ ↙ ⬅ + **Sprint de Dragón** o **Superacometida**

Una sucesión de rápidos golpes que mandará a tu oponente a la otra esquina del escenario.

L Ataque ligero | **M** Ataque medio | **F** Ataque fuerte | **E** Ataque especial



GUÍAS HOBBY CONSOLAS

DRAGONBALL FighterZ

¡GUÁRDALA EN LA CAJA DEL JUEGO!

Este suplemento se regala cnjunta e inseparablemente con Hobby Consolas Nº 320